

# DibujArte

## Book



No.1  
\$49.90

[www.vanguardiaeditores.com](http://www.vanguardiaeditores.com)

EDS

Daniloko83

# DibujArte Book

## TOMO 1

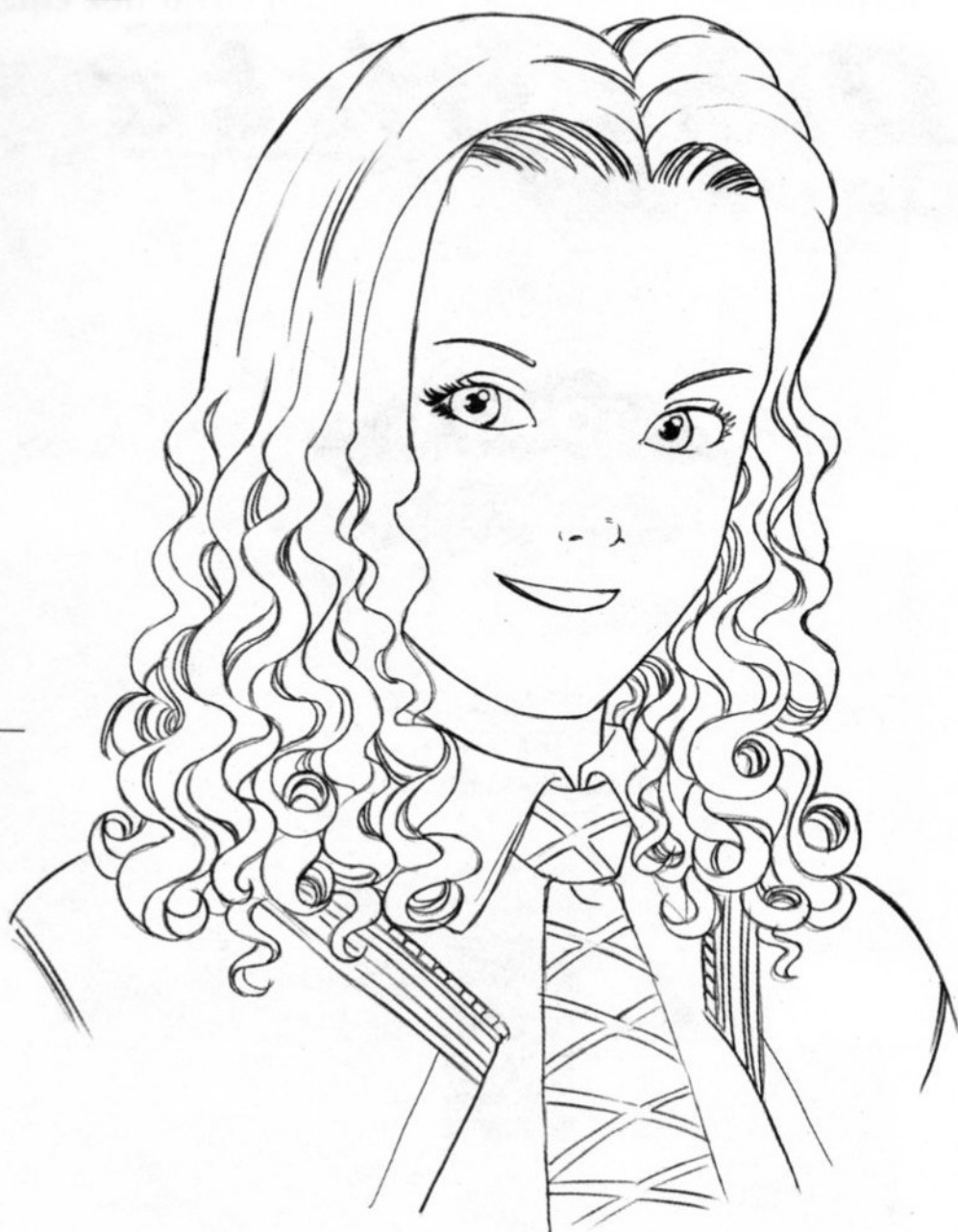
### Proporciones

ILUSTRACIONES Y  
TEXTOS

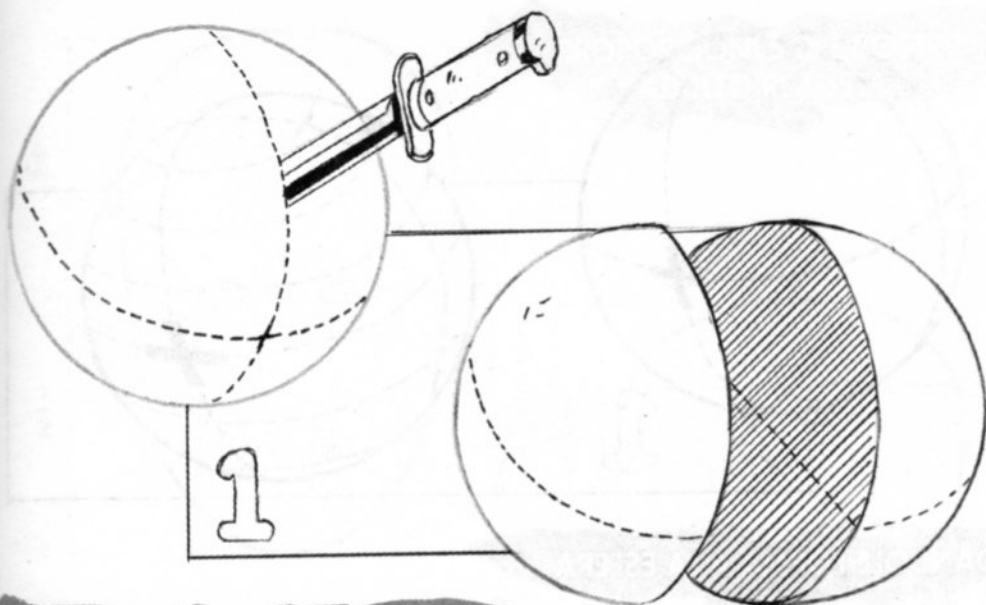
Isaac y Esaú Escorza



**DIBUJARTE BOOK No. 1**, es publicada por **EDITOPOSTER S.A.** Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tel./Fax. 13-23-0-100. Prerensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100. Impresa en Procesos Industriales de Papel, S.A. de C.V. Tel. 55-76-03-11 Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102, Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp. 1/432\*00\*01\*/15273 No.11742 Cert. de Licitud de Contenido SEGOB Exp. 1/432\*00\*01\*/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F. Dist. Foránea: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F. En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco, Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080 impresa en México Copyright © 2002 Fecha de publicación: Marzo 2007. Dibujarte ® es marca registrada ante el Instituto Mexicano de Propiedad Industrial No. de registro 937964. Publicación Quincenal.

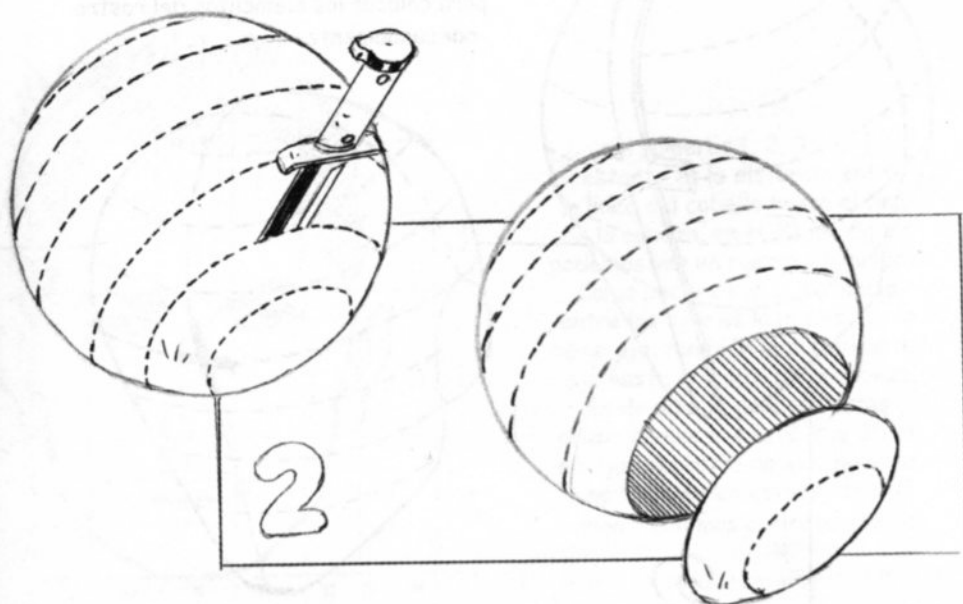


**1 PROPORCIONES DEL ROSTRO**

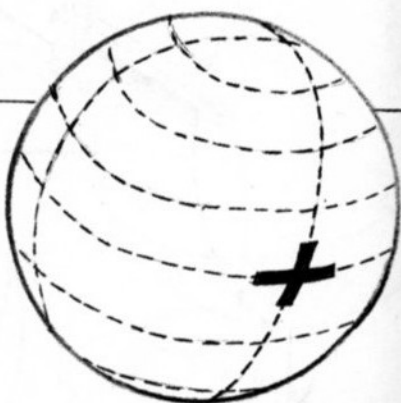
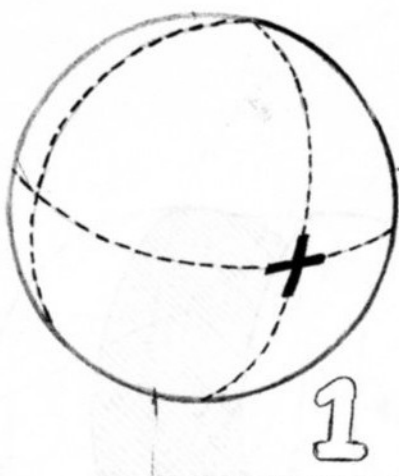


## CORTANDO UNA ESFERA

Es diferente cortar una esfera por mitades (figura 1) que cortarla en segmentos (figura 2). Comprender la diferencia nos será muy útil al dibujar una cabeza, pues nuestro cráneo tiene forma esférica.

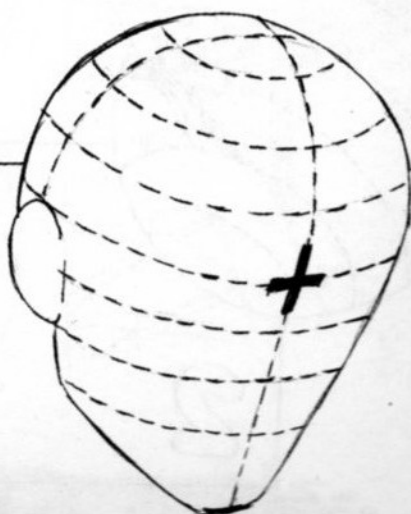
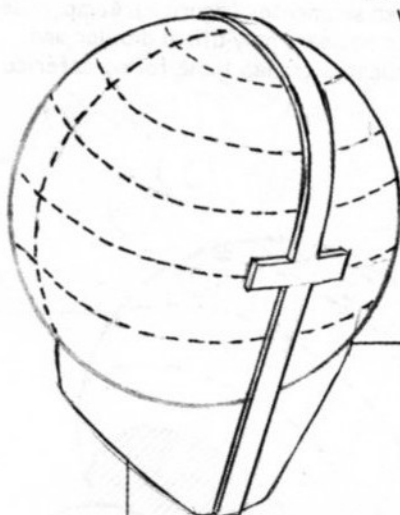






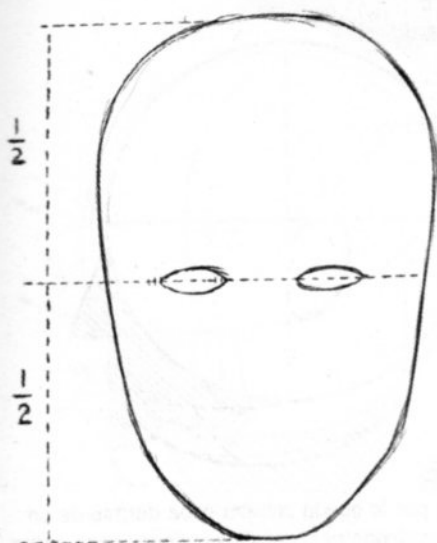
## DÁNDOLE FORMA A LA ESFERA

En la figura 1 tenemos una esfera dividida por la mitad y después en segmentos, pon atención en la cruz que se genera al coincidir las líneas que dividen en mitades a la esfera. En la figura 2 alargamos las líneas verticales de la cruz y añadimos a la esfera lo que le dará forma de cabeza, todas las líneas de referencia resultantes nos servirán para colocar los elementos del rostro adecuadamente.

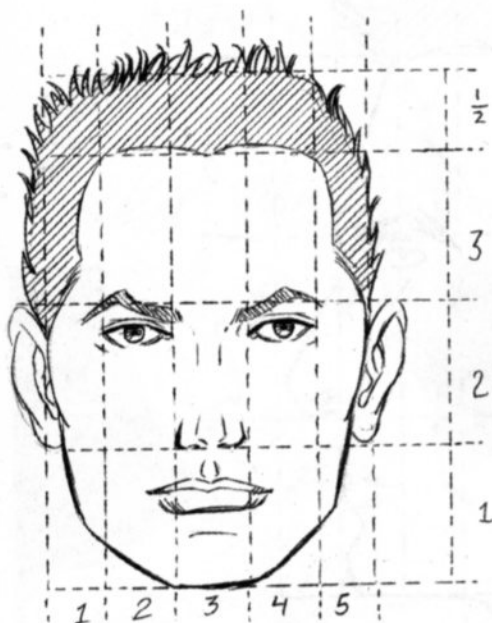
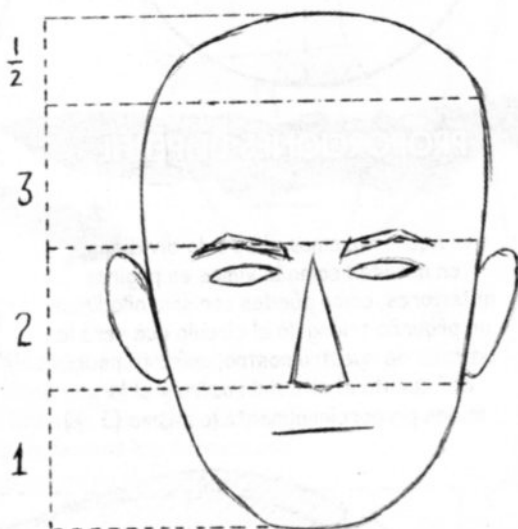


2

# **PROPORCIONES DEL ROSTRO ADULTO REALISTA**

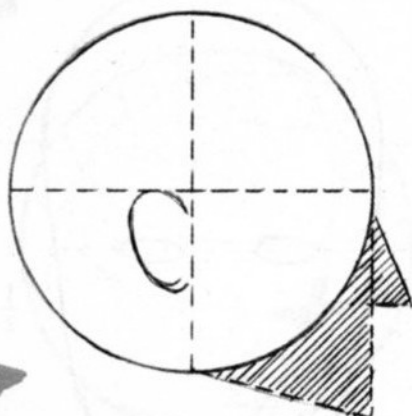


Los ojos se encuentran idealmente a la mitad del rostro como lo vemos en la figura y la distancia entre las cejas y la nariz, y entre ésta y la barbilla así como de las cejas hasta donde comienza el cabello son las mismas, marcadas



con números 1, 2, 3 y el  $\frac{1}{2}$  restante es la distancia entre la línea del cabello hasta el final de la cabeza, en la última figura podemos ver un rostro terminado.

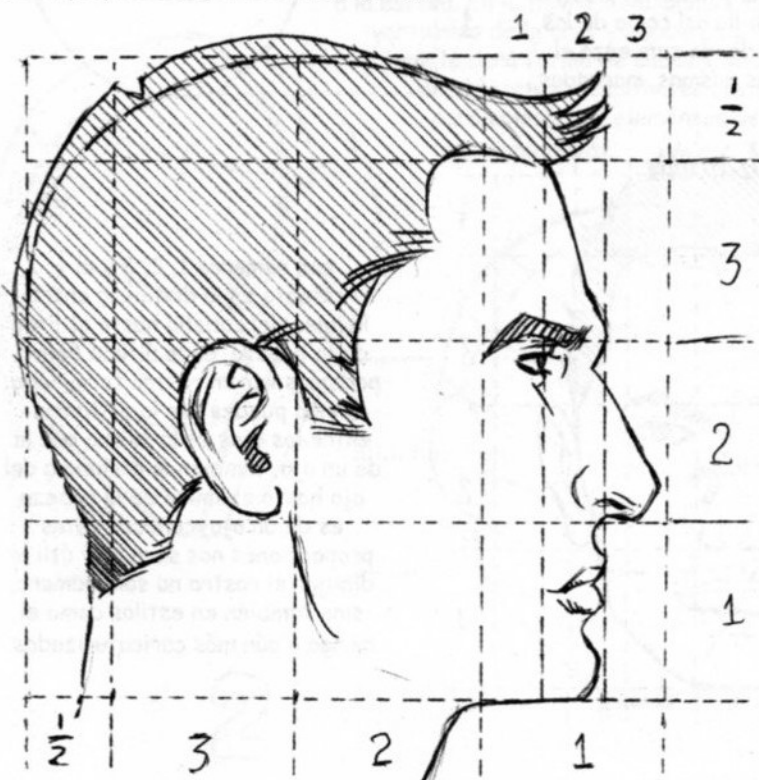
Como puedes ver la distancia entre los ojos es la misma que la de un ojo, también la distancia del ojo hasta el límite de la cabeza es de un ojo, conocer estas proporciones nos será muy útil al dibujar el rostro no sólo humano, sino también en estilos como el manga o aún más caricaturizados.



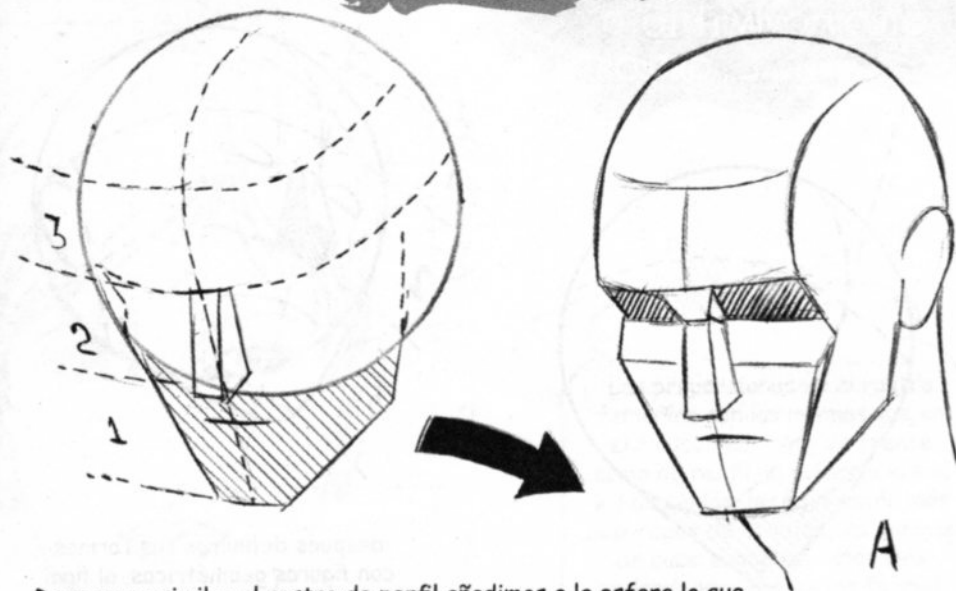
## PROPORCIONES DE PERFIL

Aquí utilizamos el círculo dividido en mitades como lo vimos en páginas anteriores, como puedes ver sólo añadimos un pequeño triángulo al círculo que será la barbilla de nuestro rostro, como te podrás dar cuenta el alto del rostro y el largo miden proporcionalmente lo mismo ( $3 \frac{1}{2}$ )

por lo que la cabeza cabe dentro de un cuadrado perfecto las proporciones entre la frente y las cejas, las cejas y la nariz y la nariz y la barbilla son las mismas como se mencionó en la página anterior, además aquí es evidente que los oídos se encuentran a la altura entre la nariz y las cejas.



# MOVIENDO EL ROSTRO

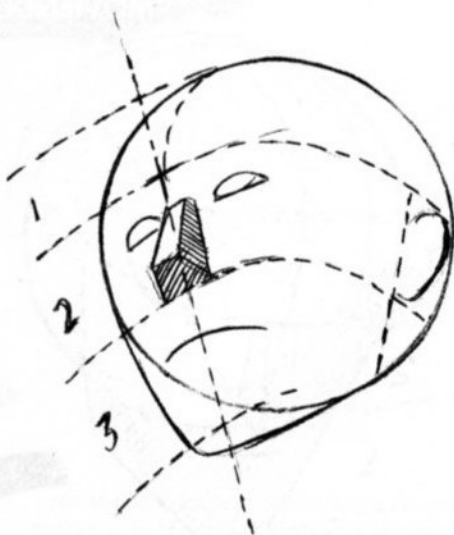
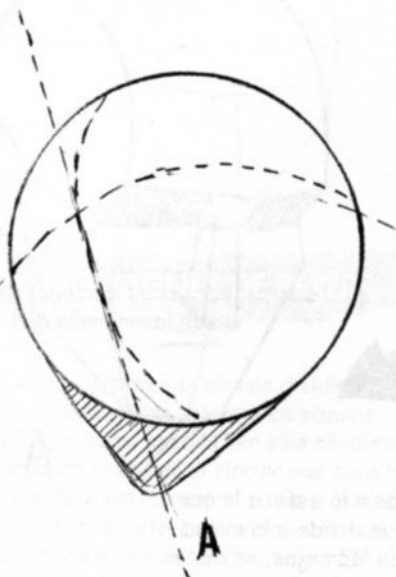


De manera similar al rostro de perfil añadimos a la esfera lo que será la barbilla de nuestra cabeza, la línea que divide a la mitad el círculo de manera horizontal será la línea de las cejas, es decir la línea entre el número 2 y 3, después definimos las formas con figuras geométricas (A) el resto es cuestión de detallar.





## OTRO MOVIMIENTO



después definimos sus formas con figuras geométricas, al final detallamos, las formas más a detalle de los elementos restantes del rostro serán vistas más adelante.

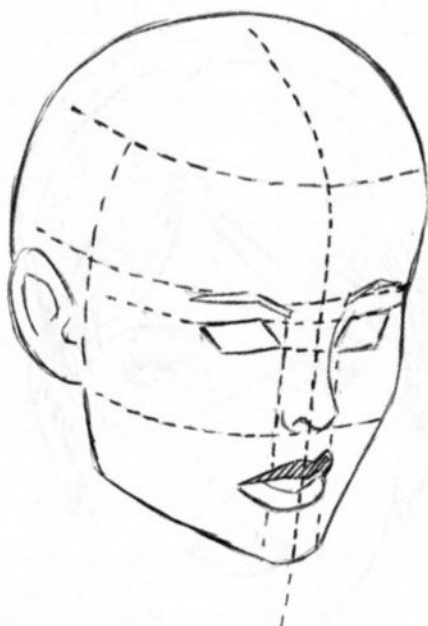
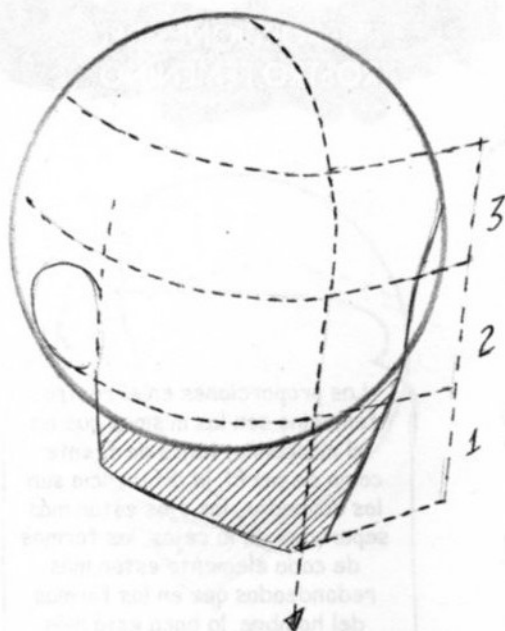
Observa cómo la línea "A" divide a la mitad el círculo, esta línea será la mitad de nuestro rostro de manera vertical, al igual que la página anterior, la línea que divide a la mitad el círculo de manera horizontal será la línea de las cejas (entre el número 1 y 2)



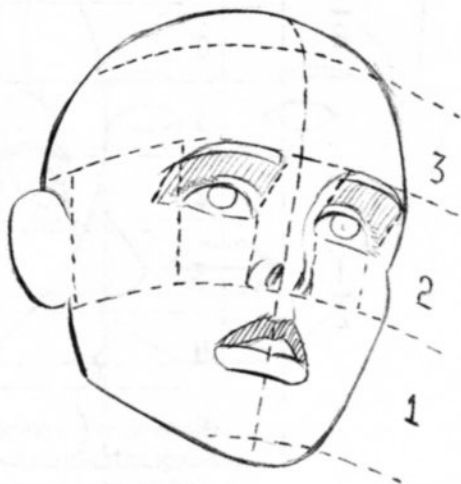
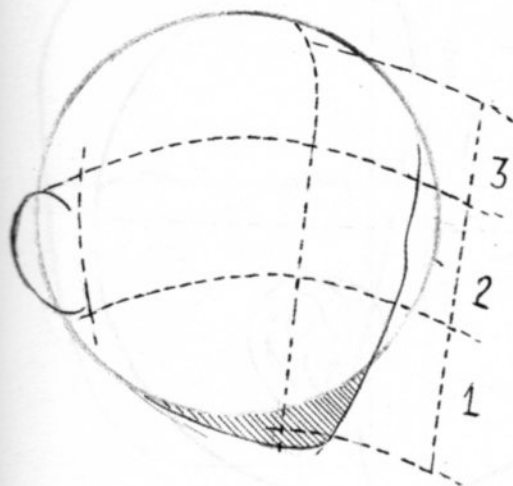
# **PROPORCIONES DEL ROSTRO FEMENINO**

Las proporciones en el rostro femenino son las mismas que en el masculino, tanto de frente como de perfil, la diferencia son los acabados, los ojos están más separados de la cejas, las formas de cada elemento están más redondeadas que en las formas del hombre, la boca está más rellena y con algunos detalles. Ejemplo: poblar de pestañas los ojos vuelve al rostro más femenino.



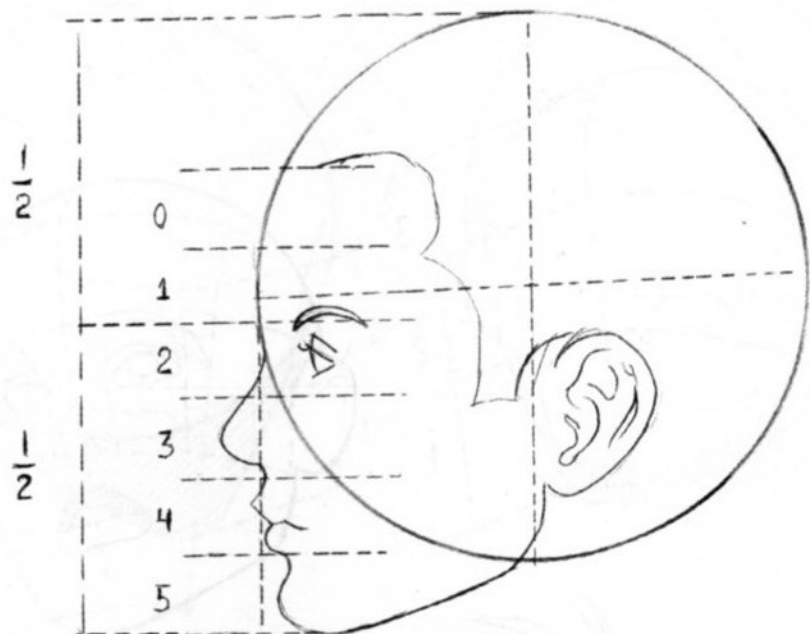


Ahora vamos a darle un ligero movimiento al rostro, en la esfera ponemos líneas de referencia (1, 2, 3) después añadimos los elementos del rostro cuidando que respeten las líneas de referencia así como las proporciones antes estudiadas, al principio utilizar las líneas de referencia puede que éstas nos dificulten el dibujo del rostro en vez de facilitarlo, pero con un poco de práctica nos serán muy útiles para hacer con más precisión nuestros dibujos.



Al mover el rostro ligeramente viendo hacia arriba podemos observar que el área de la barbilla que sale de la esfera es pequeña con respecto a la que se genera cuando el rostro mira hacia abajo, nuevamente entre la línea 2 y 3 se colocan las cejas, esta línea como lo hemos mencionado antes es la línea que divide a la esfera horizontalmente por la mitad. Observa cómo entre los ojos y las cejas existe un sombreado, el cual indica que éstas áreas son menos alcanzadas por el sol por su inclinación, esto nos puede dar una idea de las formas tridimensionales del rostro.

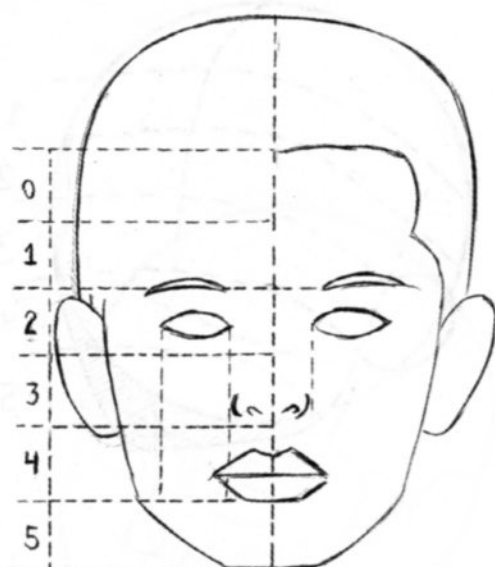
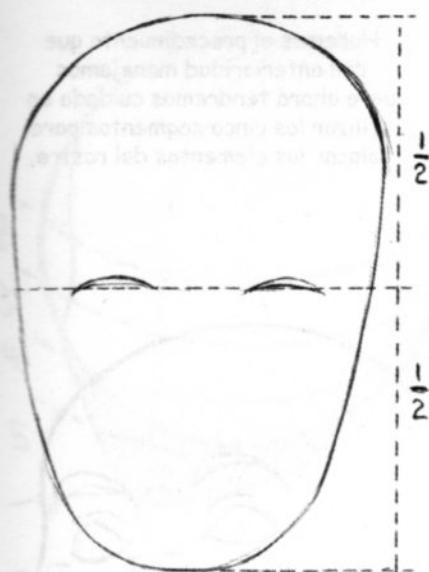




## PROPORCIONES DEL ROSTRO DE UN NIÑO

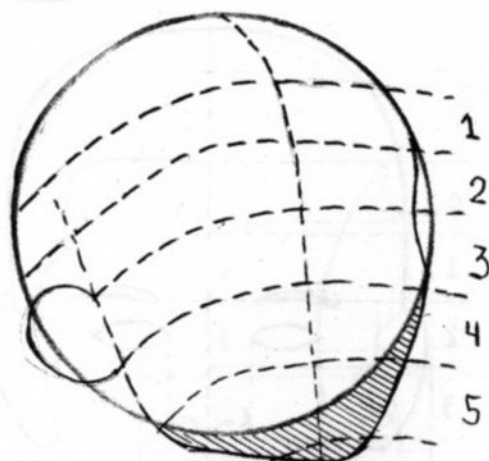


En un niño los elementos del rostro ocupan menos espacio en la cabeza que en el rostro de un adulto, si queremos dar una apariencia más infantil a un personaje podemos aumentar el tamaño de la cabeza, esto lo podemos ver en que ahora la ceja se encuentra a la mitad de la altura total de la cabeza, por consiguiente la nariz es más pequeña y los ojos se ven ligeramente más grandes.



Como observaste en la página anterior ahora dividimos la cabeza en cinco segmentos iguales empezando por el cero, podríamos también haberla dividido en tres segmentos iguales, pero lo haremos así para tener más precisión al mover la cabeza.



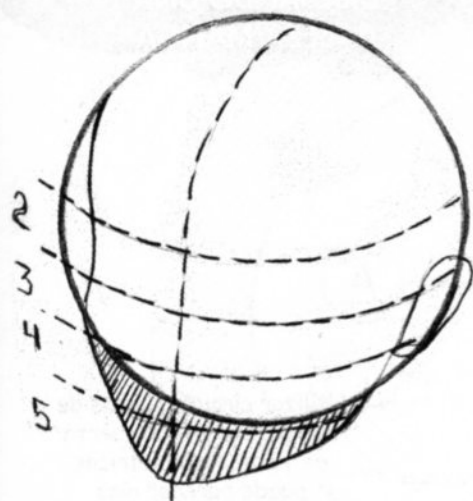


Hacemos el procedimiento que con anterioridad manejamos pero ahora tendremos cuidado en utilizar los cinco segmentos para colocar los elementos del rostro,

si te das cuenta el segmento tres no coincide exactamente con la nariz,



el segmento cuatro coincide con el labio inferior y el segmento cinco está en la barbilla.

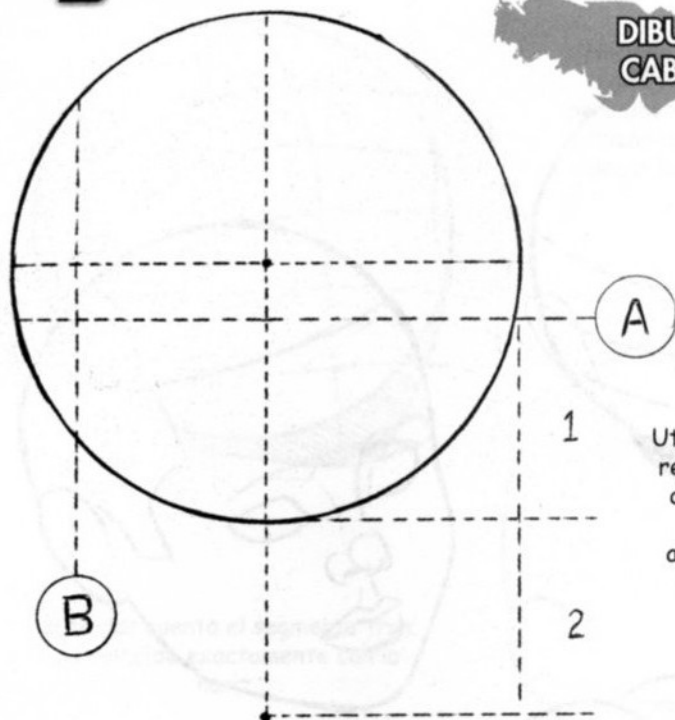


Es necesario mover la cabeza lo más posible, en la mayor cantidad de ángulos posibles, buscando siempre respetar las proporciones en este caso de un niño.

Pon especial atención en el área que sale de la esfera, esto te puede ser una útil referencia al comenzar a dibujar la cabeza.



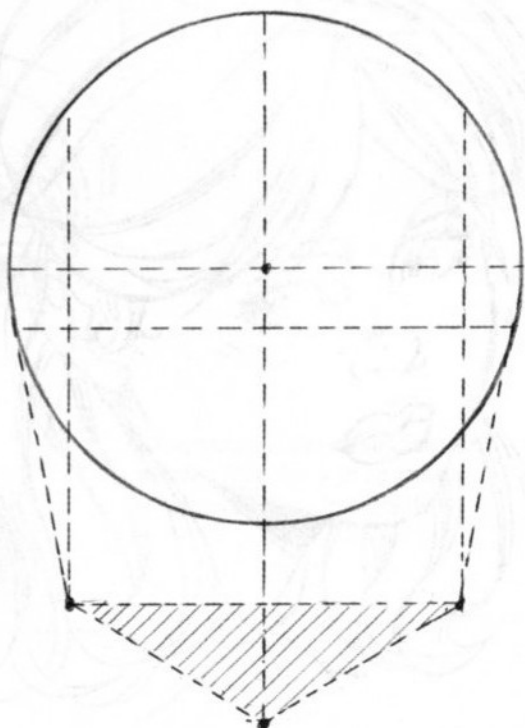
## DIBUJANDO UNA CABEZA MANGA

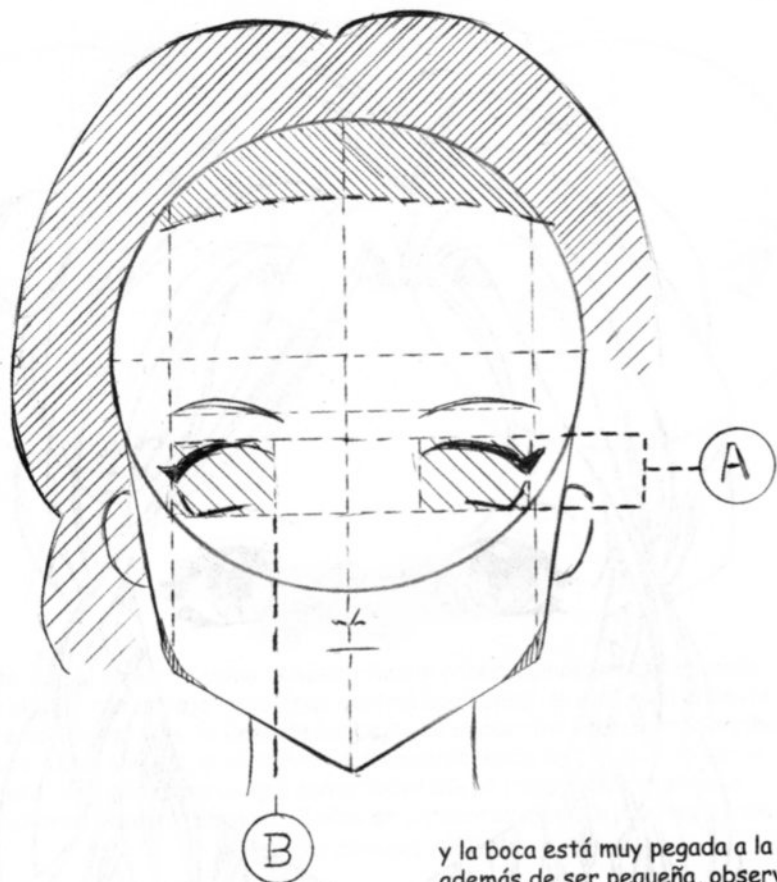


Utilizar círculos, líneas de referencia y toda suerte de figuras geométricas puede parecer algo aburrido pero su uso es indispensable para el dibujo de precisión.

Para empezar dibujamos una línea horizontal por debajo de la línea del centro (A) la distancia resultante entre esta línea y la base del círculo será el primero de dos segmentos del rostro.

También proponemos una línea (B) antes del extremo del círculo, para finalizar la forma básica hacemos coincidir las líneas que teníamos en un principio y hacemos un triángulo que aquí aparece sombreado.

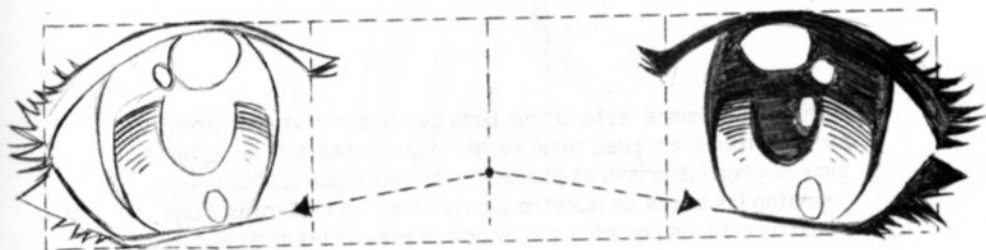




## CONTINUAMOS...

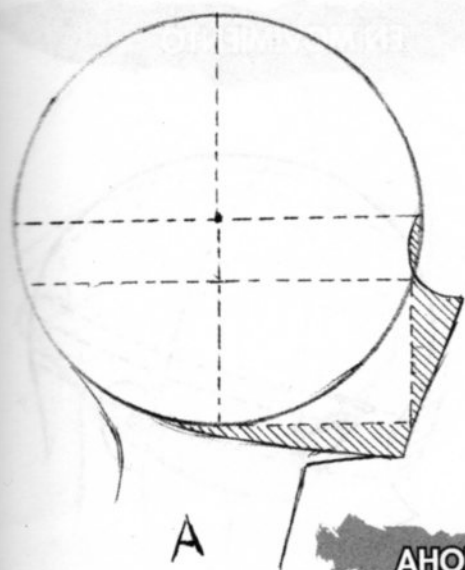
La línea A de la página anterior será la línea de las cejas, y la línea B será el límite externo de los ojos, el espacio entre los ojos es mayor a la distancia del largo de un ojo, la nariz está por debajo del círculo

y la boca está muy pegada a la nariz además de ser pequeña, observa cómo ahora el segmento "A" es el alto de los ojos, y el área sombreada es el área que ocupará el pelo, observa también los ojos hechos con más detalle esto hará que al dibujarlos más pequeños nos salgan con más detalle.

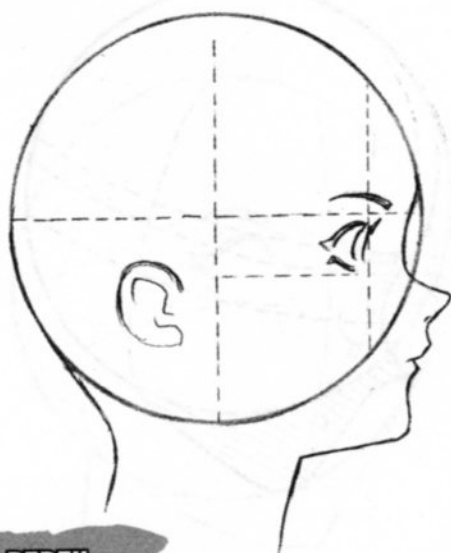




Al final detallamos, este último paso puede ser más gratificante que los anteriores, pues toma forma lo que antes casi no lo tenía, sin embargo los primeros pasos son los más importantes porque sientan las bases de nuestro dibujo como los cimientos a una construcción, es por esto que debemos prestarles toda nuestra atención.



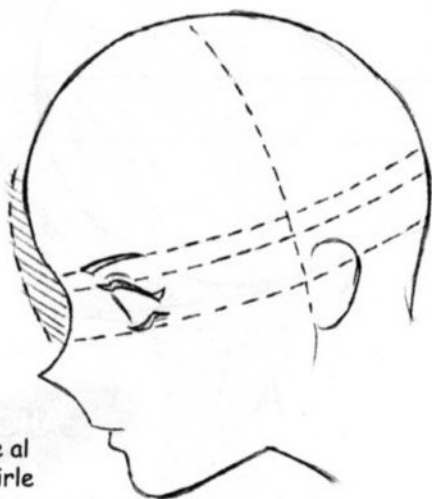
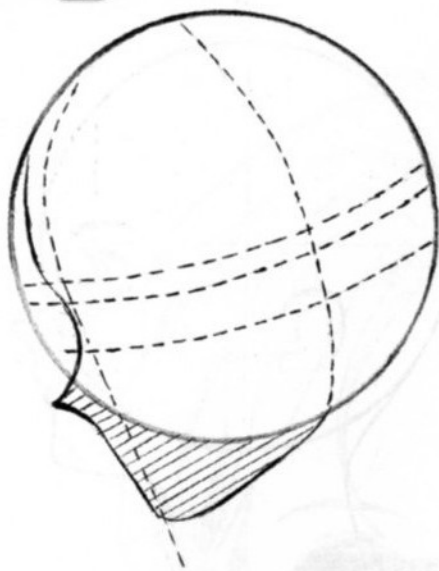
### AHORA EL PERFIL



De forma similar a como lo hemos hecho antes, comenzamos trazando un círculo por debajo de la línea central horizontal, la cual será el límite inferior de los ojos, la línea de las cejas se encuentra ligeramente arriba de la línea central, si observas el área sombreada en "A" podrás darte una idea más clara de qué tanto sobresale el rostro del círculo que trazamos como referencia. El oído se encuentra más abajo y más atrás que en los cánones realistas.

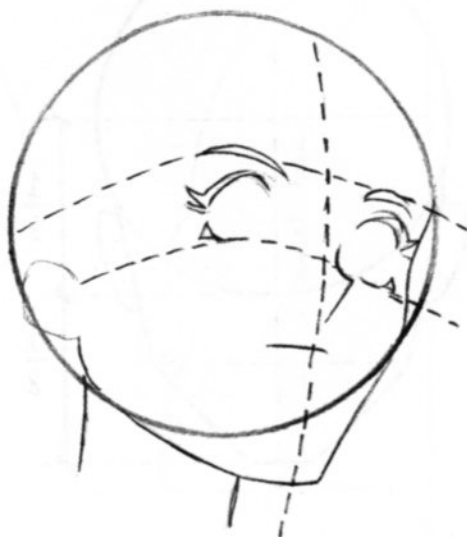
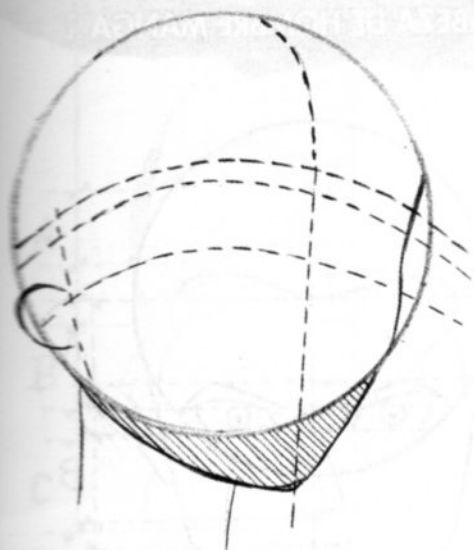






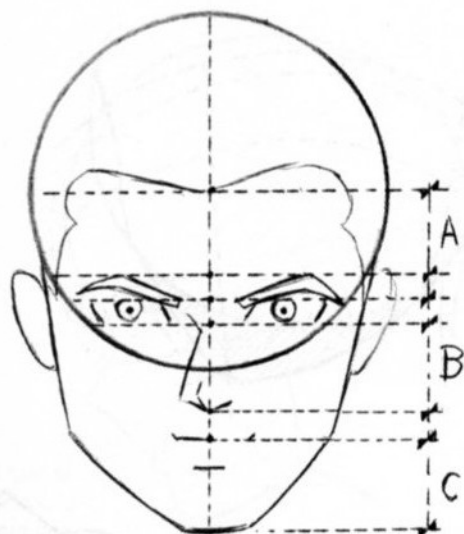
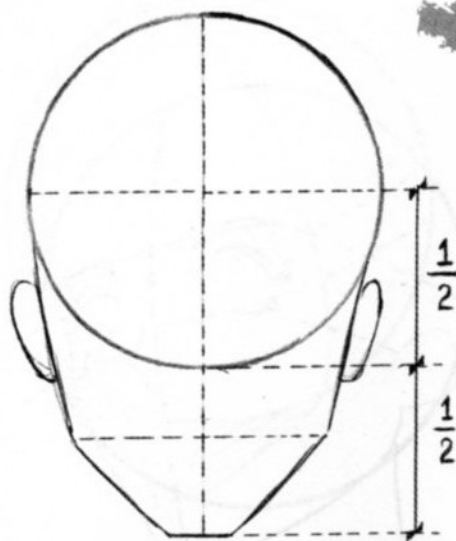
Utilizando más como referencia al perfil que al rostro visto de frente, empezamos a imprimirle cierto movimiento, las líneas de referencia que utilizamos son las de las cejas y los límites superiores e inferiores de los ojos. Si no te queda a la primera síguelo intentando poco a poco notarás la mejoría, pero no dejes de utilizar el círculo y las líneas de referencia.





Continuamos utilizando como referencia las líneas de las cejas y los límites superiores e inferiores de los ojos, observa cómo los elementos del rostro siguen la forma de la esfera, recuerda también las demás proporciones, como la separación entre los ojos o la distancia entre los ojos y la nariz, recuerda respetar estas distancias para que tus personajes conserven su parecido.

## CABEZA DE HOMBRE MANGA 1



Ahora la distancia entre el centro del círculo y el límite inferior de éste es la misma distancia hasta la barbilla. La distancia "A" es la del comienzo del cabello hasta las cejas, la distancia "B" es desde el límite inferior de los ojos hasta el final de la nariz y "C" es desde la boca hasta la barbilla, estas tres distancias son las más grandes, la distancia de las cejas a los ojos y de la nariz a la boca son pequeñas. Hacer los ojos pegados a las cejas y la nariz larga siempre provoca que nuestro personaje aumente de edad.

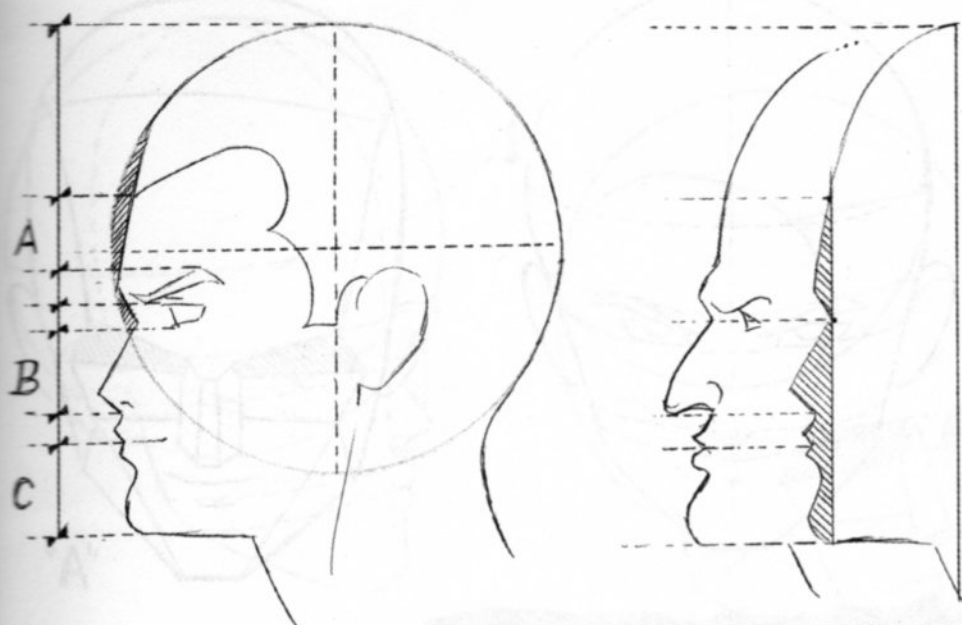
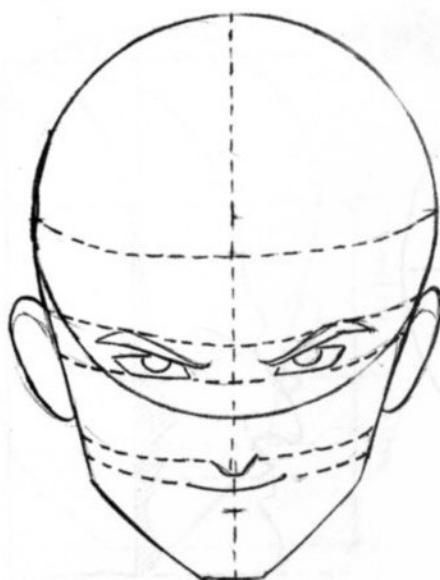


Fig 1

## AHORA EL PERFIL

Usamos las mismas proporciones (A,B,C) el área del rostro que sobresale del círculo es pequeña, el respetar las proporciones no lo es todo. En la fig. 1 con pequeñas modificaciones. En la nariz la boca y los ojos cambia totalmente la apariencia de nuestro personaje, así que es muy importante conocer la forma específica de los elementos del rostro que estemos usando.



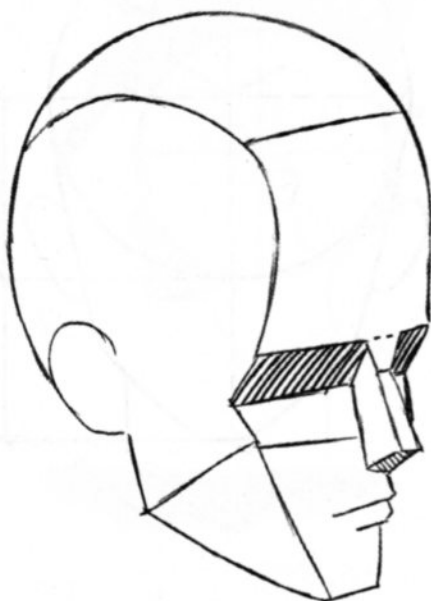
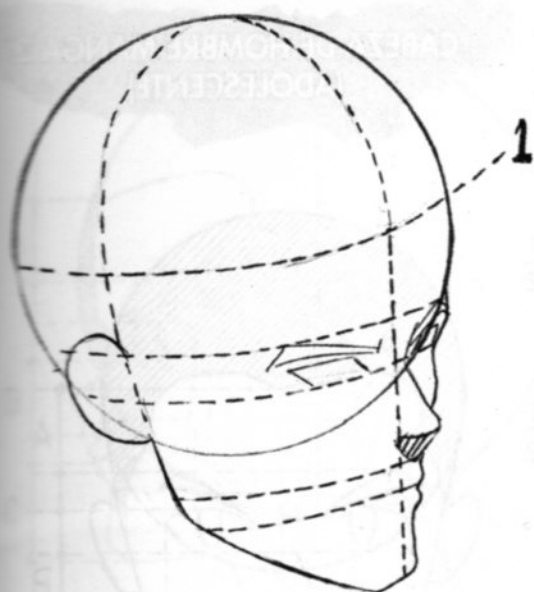


## UNA LIGERA INCLINACIÓN



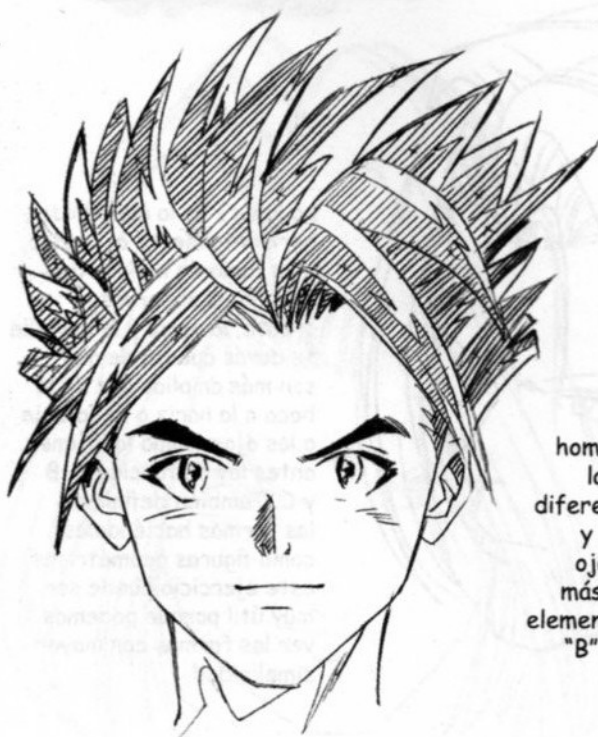
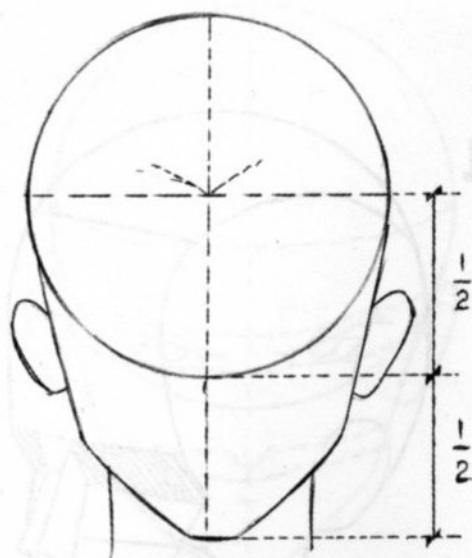
Al rostro de frente total de la página anterior movemos las líneas de referencia ligeramente hacia abajo, el resultado es un rostro agachado, para tener una idea más clara de las formas tridimensionales del rostro podemos definir sus formas como figuras geométricas como en "A".



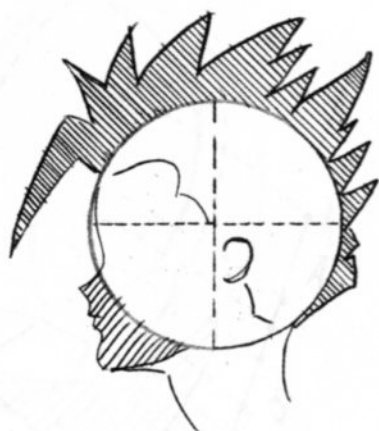
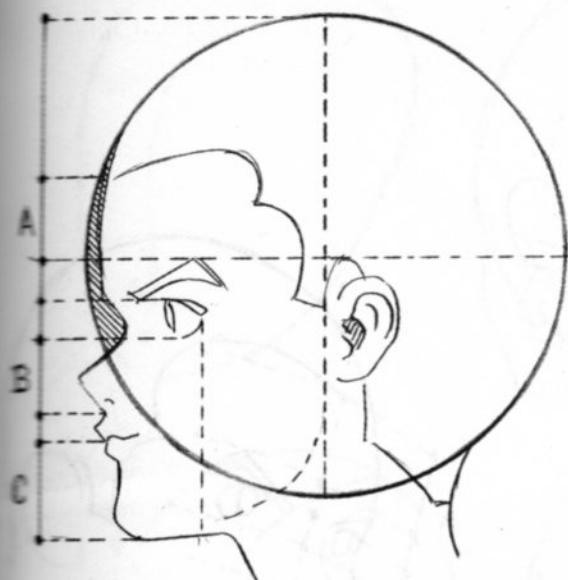


La línea 1 es la que divide horizontalmente al círculo, y es también la línea del cabello; si observas la frente, la nariz y la barbilla te darás cuenta de que son más amplias que de la boca a la nariz o de la ceja a los ojos. Como lo dijimos antes las distancias A, B y C. También definimos las formas haciéndolas como figuras geométricas, este ejercicio puede ser muy útil porque podemos ver las formas con mayor simplicidad.

## CABEZA DE HOMBRE MANGA 2 (ADOLESCENTE)



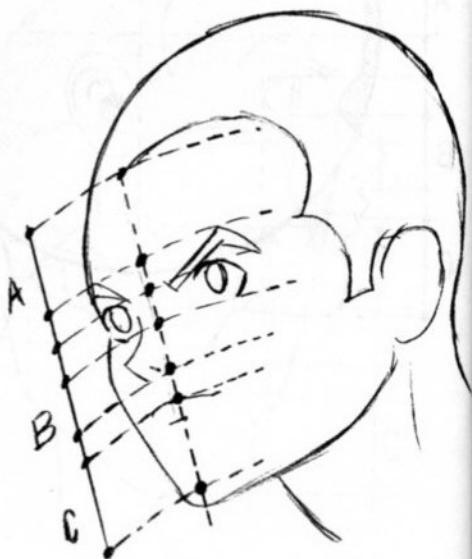
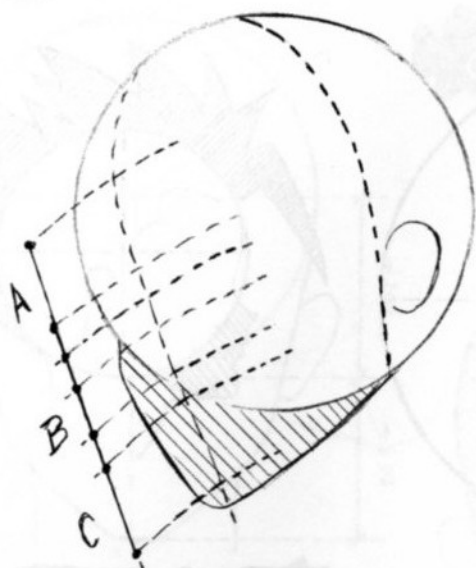
Las bases son iguales a la cabeza del hombre 1, es decir el radio del círculo es la misma distancia hasta la barbilla, la diferencia es que los ojos son más grandes y las cejas están más separadas de los ojos, esto provoca que la nariz parezca más pequeña y de hecho lo es, los demás elementos casi no difieren, si te das cuenta "B" es más pequeña que en la cabeza del hombre anterior.



PERFIL

El cráneo de un adolescente es más grande que el de un adulto, por eso el área del rostro que sale del círculo es más pequeña que en el rostro del hombre adulto, la nariz es más respingada.



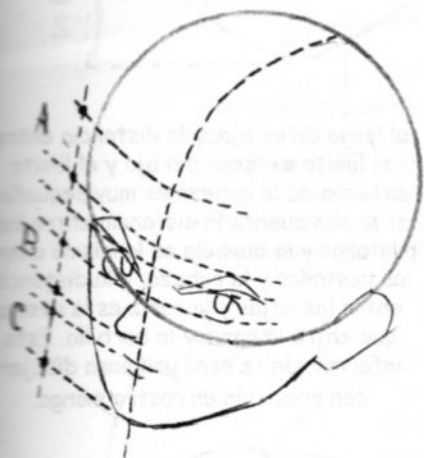
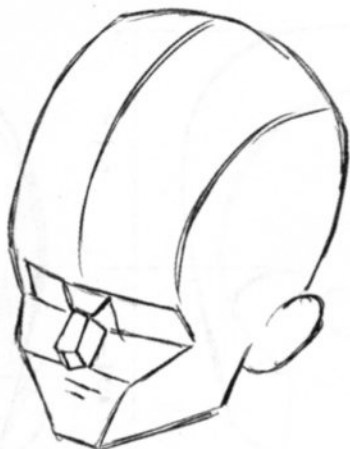


Nuevamente utilizamos el círculo y las líneas de referencia para ubicar los elementos en el rostro, puedes ver que "B" es más pequeño que "A" o "C".



1

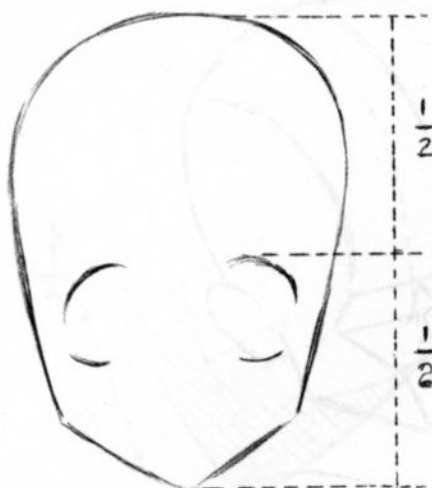
2



No olvides ver una cabeza desde más de un punto de vista, a veces un método nos dice algo que otro no. Observa cómo con los métodos 1 y 2 resolvemos un mismo rostro.



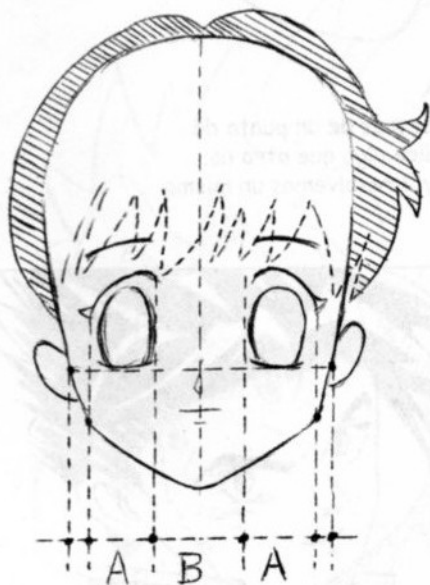


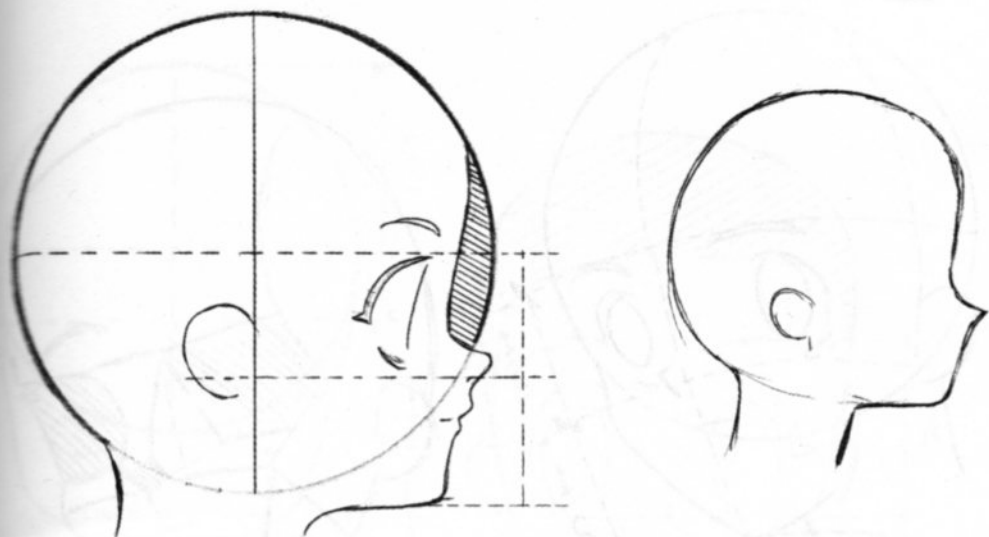


## CABEZA DE ADOLESCENTE MANGA 2

Esta cabeza de mujer manga es muy diferente a la que vimos anteriormente. Los ojos son mucho más grandes, la nariz es más pequeña y está pegada a los ojos, también hay similitudes, por ejemplo: la distancia entre los ojos sigue siendo mayor

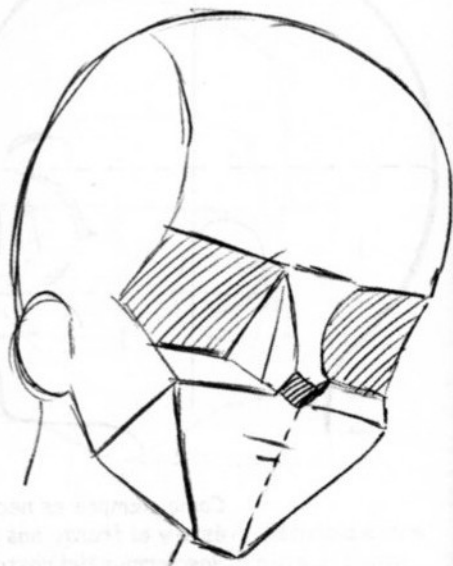
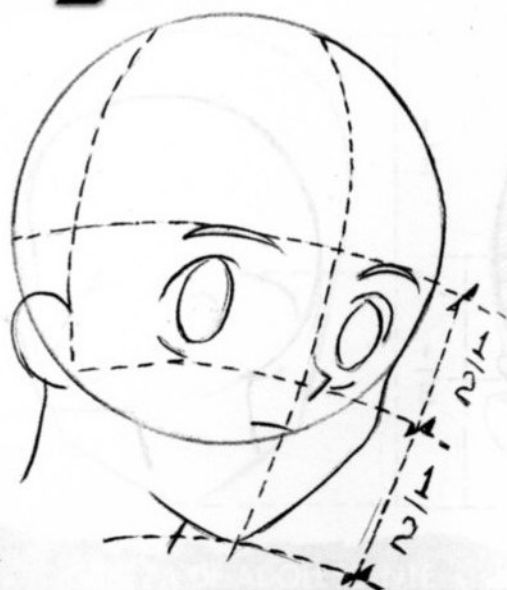
al largo de un ojo, y la distancia entre el límite externo del ojo y el límite externo de la cabeza es muy pequeño, si te das cuenta la distancia entre las pestañas y la barbilla es la misma entre las pestañas y la cabeza; y la distancia entre las cejas y la nariz es la misma que entra la nariz y la barbilla. Esta información te será útil para dibujar con precisión un rostro manga.





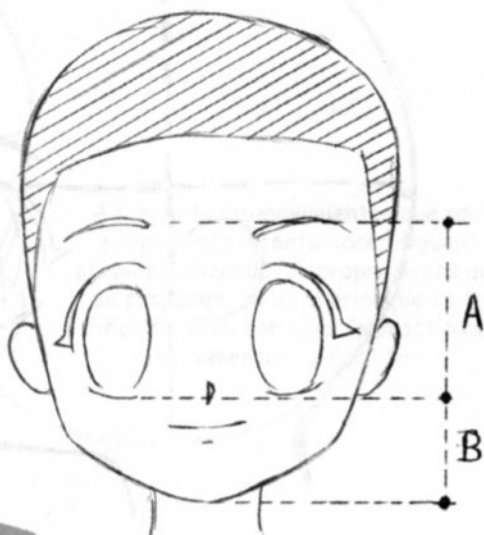
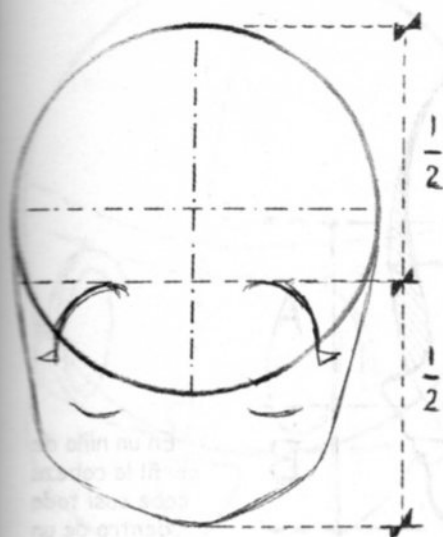
Como siempre es necesario ver el perfil, pues entre éste y el frente nos podemos dar una idea de todas las formas del rostro que estamos estudiando, los datos que no nos dice el rostro de frente nos lo dice el de perfil y viceversa, si quieres proponer un rostro es necesario que lo dibujes por lo menos en estos dos ángulos.





Utilizando las proporciones que vimos anteriormente (de las cejas a la nariz y de la nariz a la barbilla una misma distancia) podemos construir con confianza el mismo rostro de las páginas anteriores puesto que estamos respetando sus proporciones, también dibujamos las formas del rostro con formas geométricas, y así tendremos una idea más exacta de nuestro dibujo.

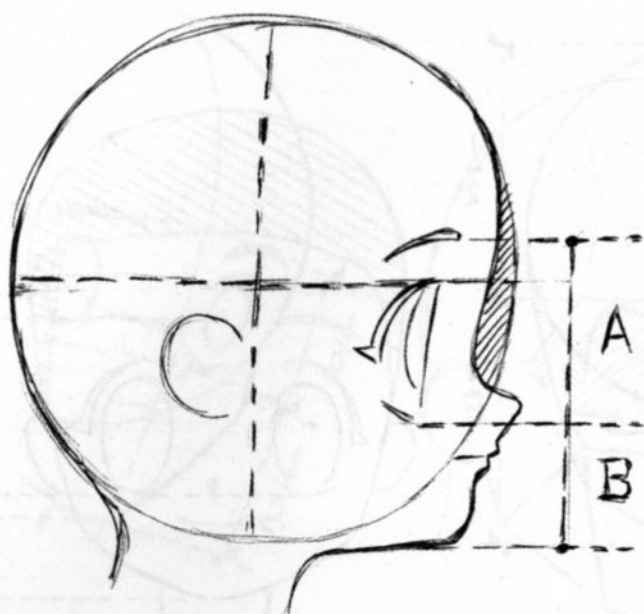




## ROSTRO DE UNA NIÑA MANGA



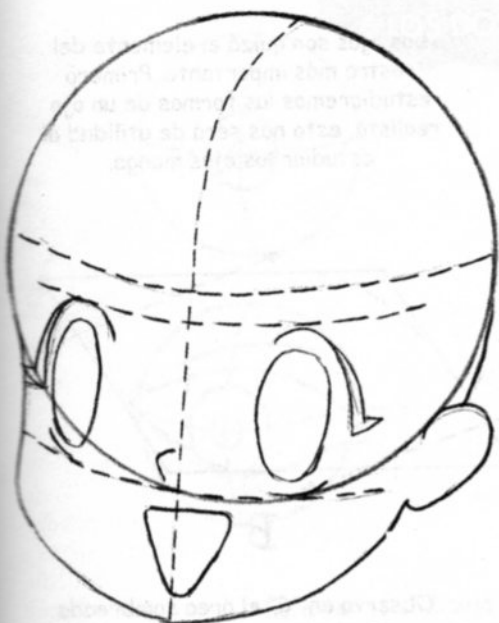
Los ojos de un niño estilo manga son por lo general muy grandes, y entre mayores sean dan más la impresión de ser de un niño. El rostro es menos estrecho, y conviene que las cejas estén separadas de los ojos, como puedes ver la distancia de las cejas a los ojos (A) es mucho más grande que (B), la distancia entre los ojos y la barbilla.



En un niño de perfil la cabeza cabe casi toda dentro de un círculo, es poco el espacio del rostro que sale del círculo, la base de la barbilla casi toca la del círculo, nuevamente se puede observar que la distancia "A" es mucho más grande que "B" por ser los ojos de nuestro personaje demasiado grandes.





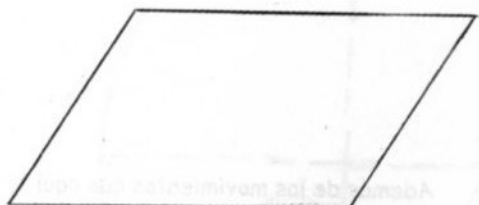


Además de los movimientos que aquí proponemos intenta hacer algunos propios utilizando las proporciones que se proponen, quizá al principio se te dificulte, pero con algo de práctica se te comenzará a facilitar.



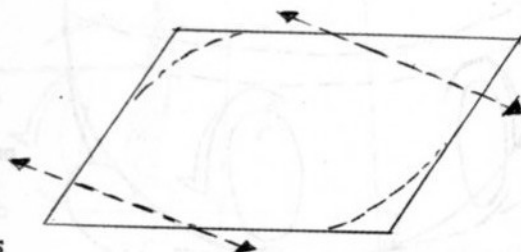
## ELEMENTOS DEL ROSTRO

Los ojos son quizá el elemento del rostro más importante. Primero estudiaremos las formas de un ojo realista, esto nos será de utilidad al estudiar los ojos manga.



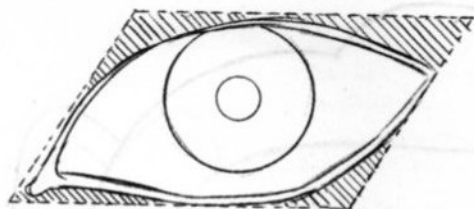
A

En las siguientes figuras observamos el desarrollo del dibujo de un ojo, para comenzar trazaremos un trapecio al cual cortaremos los extremos como en "B" dentro de este espacio dibujaremos el ojo.

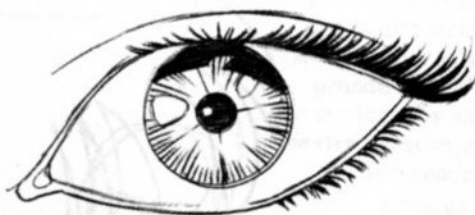


B

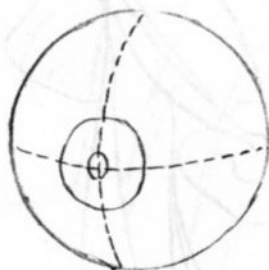
Observa en "C" el área sombreada para darte una mejor idea de las partes del trapecio que no se ocupan al dibujar el ojo, después de esto añadimos diversos detalles como las pestañas, el parpado,



C

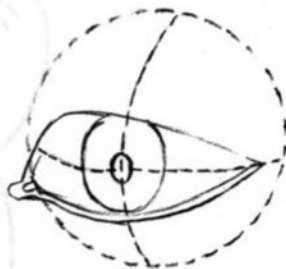


D



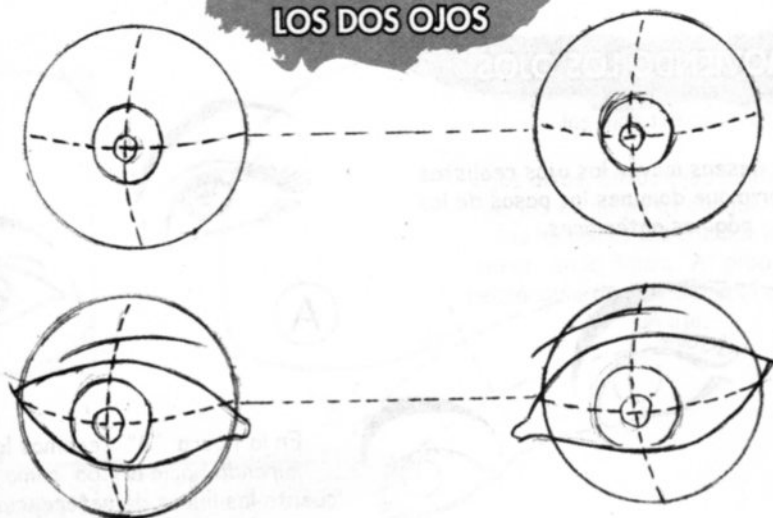
E

el lagrimal, las paredes de los parpados y los diferentes brillos que se generan dentro del ojo. Finalmente para comprender la forma del ojo de una manera más tridimensional lo dibujamos en una esfera como en las figuras "E".

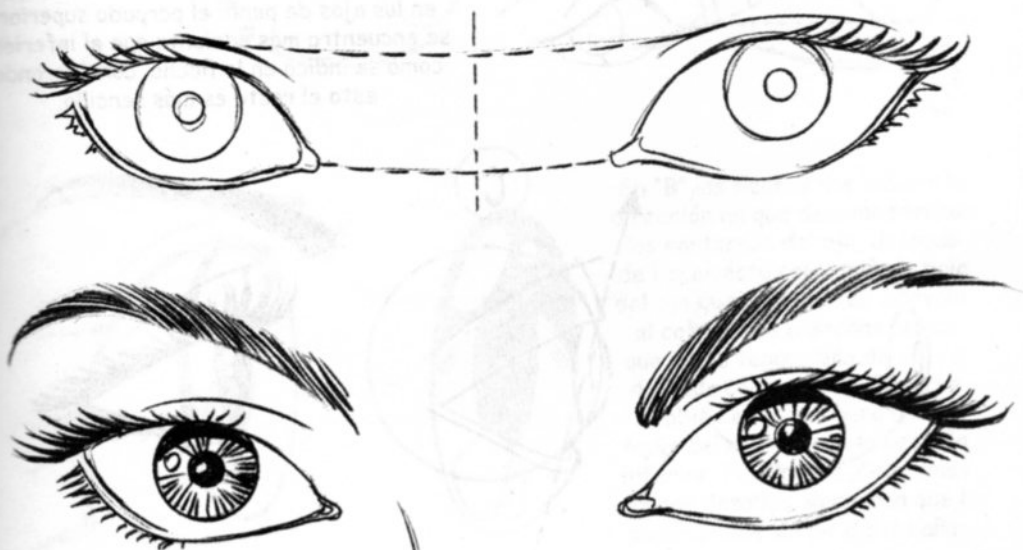


E

## LOS DOS OJOS

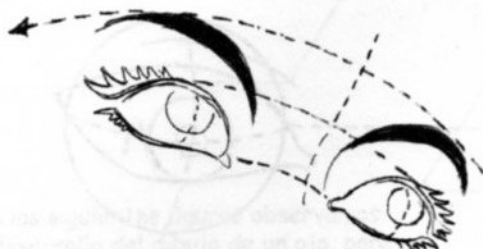


Ahora vemos el dibujo de los dos ojos en cuatro pasos comenzando por las esferas, las cuales nos sirven para comprender con mayor facilidad la forma de los ojos. Al igual que en la página anterior trazamos sobre las esferas los ojos, el resto es cuestión de detallar, no olvides usar líneas de referencia si es que sientes que los ojos no están parejos.



## MOVIENDO LOS OJOS

Si es que deseas mover los ojos realistas es necesario que domines los pasos de las páginas anteriores.



(A)

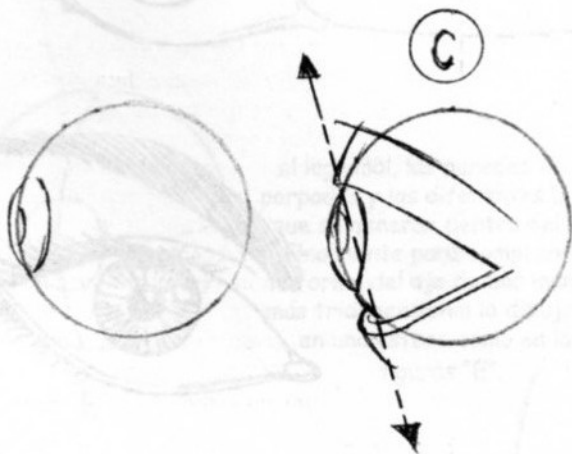
En la figura "A" tenemos los ojos mirando hacia arriba, como te das cuenta las líneas de referencia siguen la forma redonda del rostro.

En "B" las líneas de referencia están en sentido contrario con respecto a las anteriores, lógicamente se debe a que ahora los ojos nos miran desde abajo.



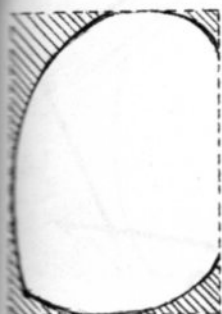
(B)

Por último, en "C" es interesante ver que en los ojos de perfil el parpado superior se encuentra más adelante que el inferior, como se indica en la flecha, considerando esto el resto es más sencillo.



(C)





"A"

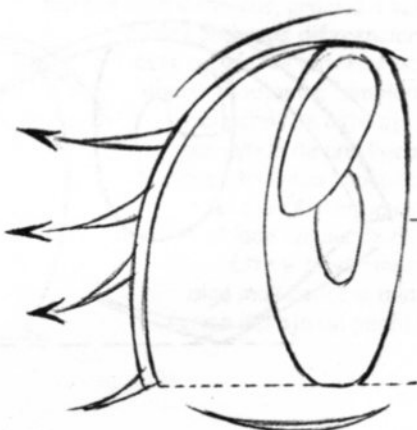


"B"

Hay muchos estilos de ojos "manga" trataremos de ver en este apartado los más frecuentes.

Ojos altos. Estos ojos es más común verlos en mujeres aunque también los hombres los pueden llegar a tener, en la figura "A" dibujamos un rectángulo dentro del cual colocamos un ojo.

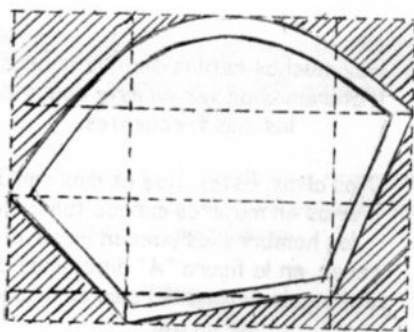
## OJOS ESTILO MANGA



"C"



En "B" las flechas nos indican la dirección en que debemos trazar los contornos del ojo, después de hacer esto colocamos la bola del ojo que más bien es un óvalo, al colocar las pestañas busca que éstas tengan una dirección definida como en "C". Observa también en esta figura que el óvalo del ojo no toca la pestaña inferior. Finalmente. Colocamos algunos detalles. Recuerda que la pupila puede variar de tamaño.

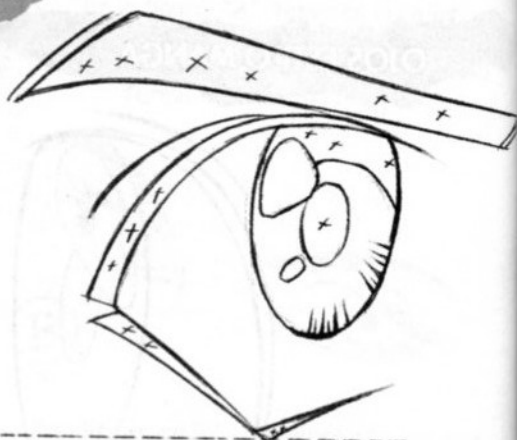
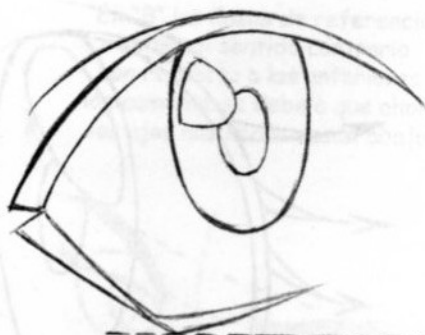


1



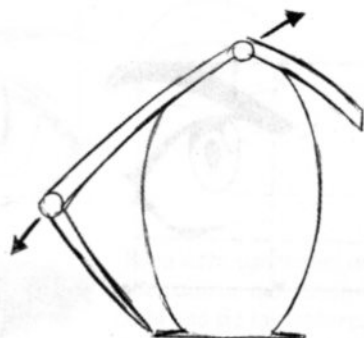
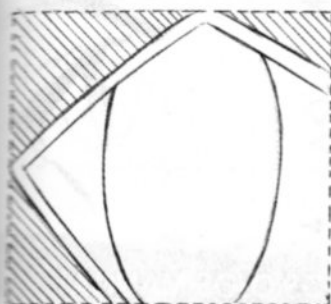
2

## OJOS DE HOMBRE



La forma más fácil de que un ojo parezca de hombre es haciendo la ceja más gruesa y pegada al ojo, es también más común que los ojos del hombre manga tengan una forma alargada más que alta. En la figura 1 puedes ver un rectángulo con cinco líneas de referencia cada una, las cuales nos indica la forma específica del ojo. Al hacer un acercamiento es importante conocer estos detalles. Más adelante, en la figura 2, las flechas nos muestran las direcciones que toman los contornos del ojo, después definimos la forma de las pestañas, cejas y brillos en los ojos.

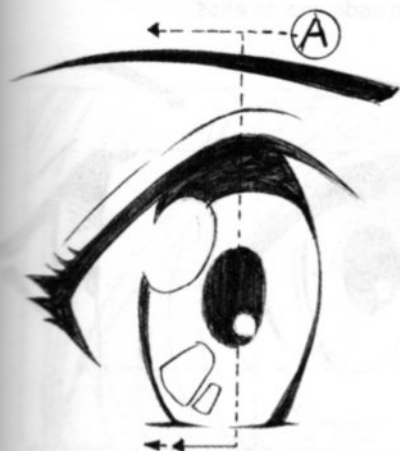
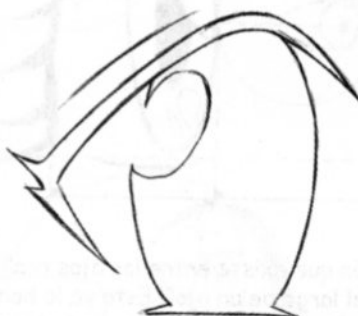
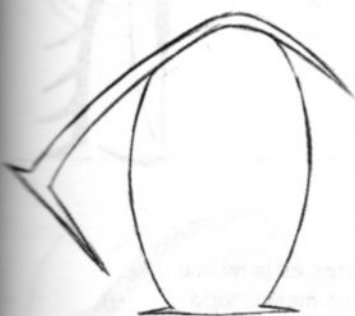




1

## OJO DE MUJER 2

1. En una mujer es más común ver la bola del ojo más grande que la del hombre, como en este caso. Siguiendo un método similar al de los ojos anteriores trazamos en cinco pasos un ojo con formas bien definidas, gracias a las cuales podemos diferenciar este ojo de los anteriores; ahora, dibujamos también el perfil de este ojo, con ayuda de una línea que atraviesa la pupila del ojo (A) tomamos el lado izquierdo de éste y tendremos algo muy cercano a la forma del ojo de perfil.

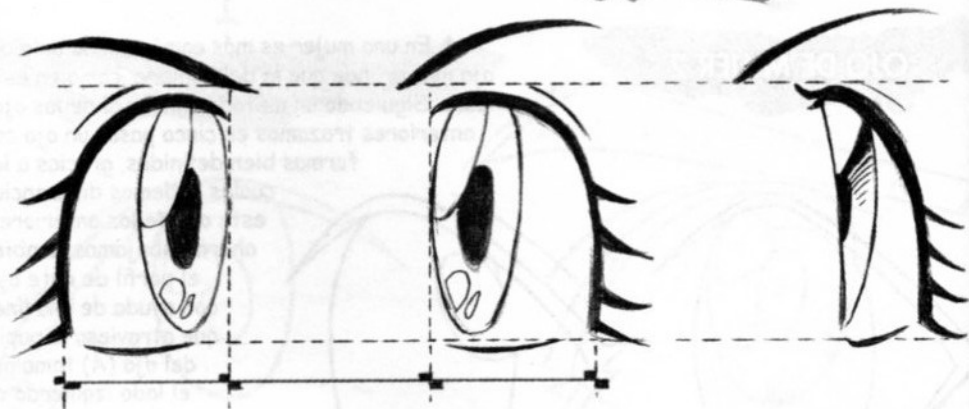


2

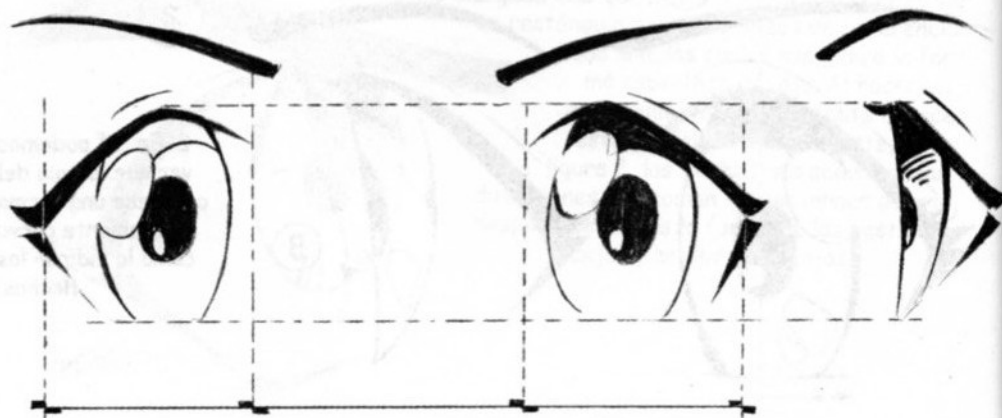
2. En "B" podemos ver que la bola del ojo tiene una forma ligeramente curva como lo indican las flechas.

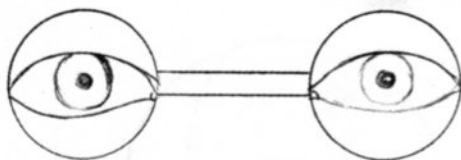
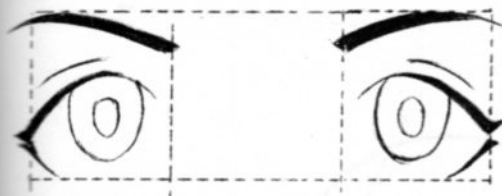


## LOS DOS OJOS MANGA



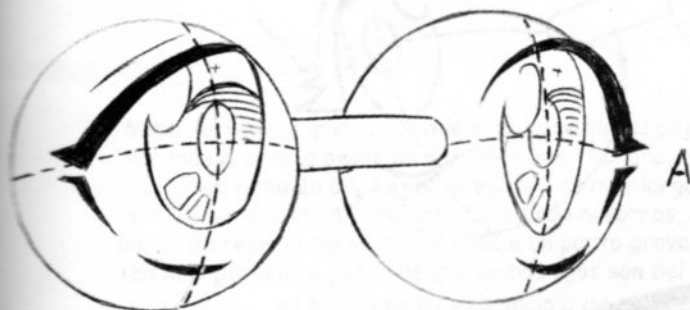
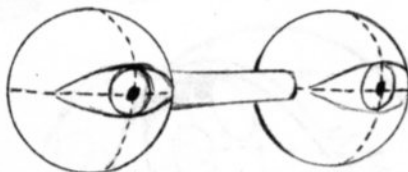
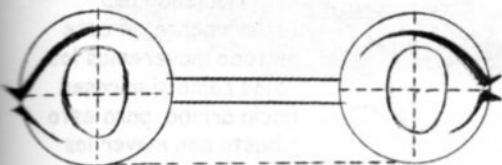
"La separación que existe entre los ojos realistas es la misma distancia del largo de un ojo". Esto ya lo hemos mencionado antes, pero por lo general en los ojos manga la separación es mayor, para dibujar correctamente los dos ojos, basta con hacer líneas de referencia iguales para ambos ojos, es importante buscar que ambos ojos sean lo más idénticos posible, estos ojos son los que hemos visto en las tres páginas anteriores y ahora añadimos el perfil a cada uno de ellos.



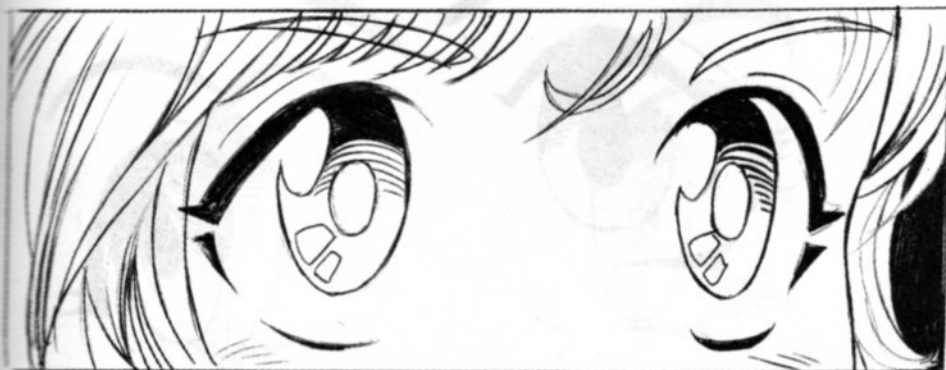


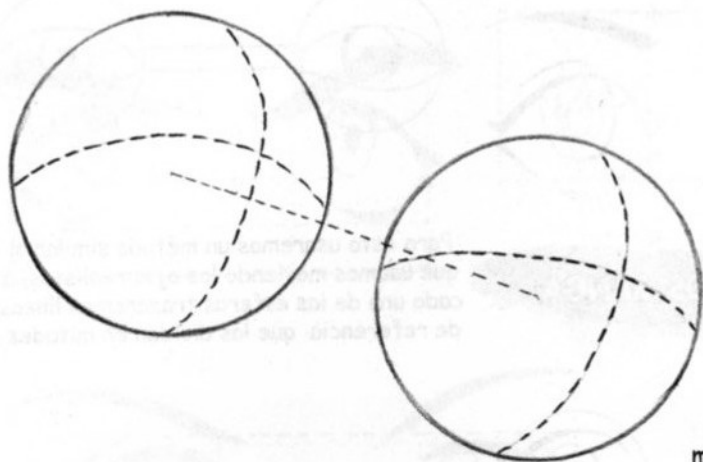
## MOVIENDO LOS OJOS MANGA

Para esto usaremos un método similar al que usamos moviendo los ojos realistas, a cada una de las esferas trazaremos líneas de referencia que las dividan en mitades,

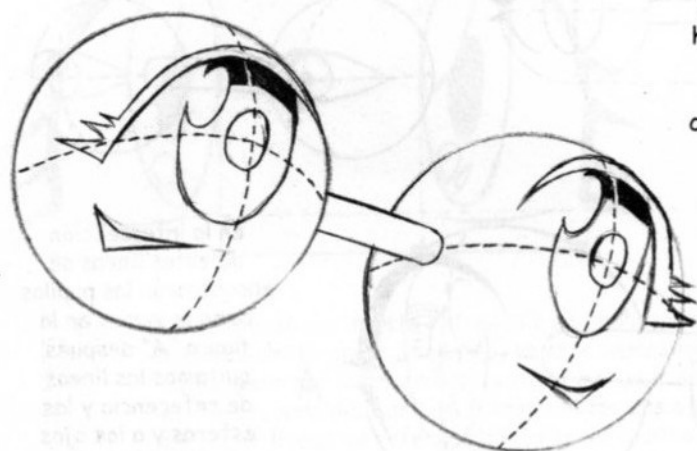


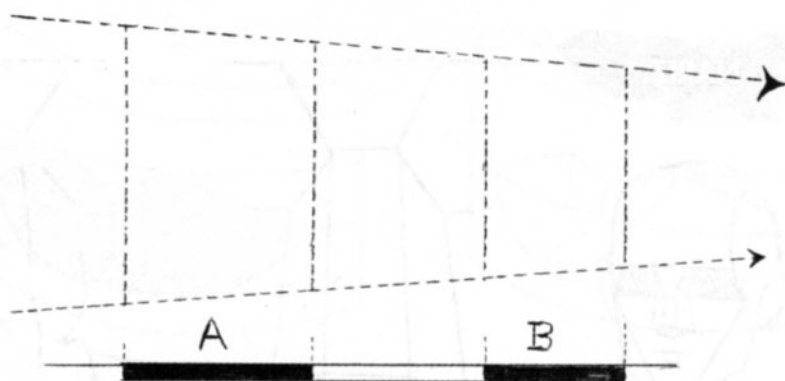
en la intersección de estas líneas se encontrarán las pupilas como lo vemos en la figura "A" después quitamos las líneas de referencia y las esferas y a los ojos añadimos las cejas parte del rostro y cabello.



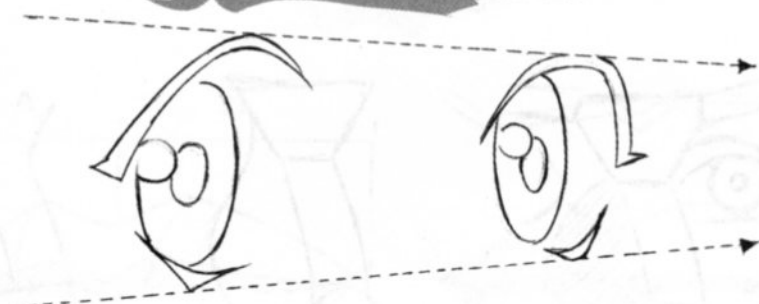


Haciendo uso nuevamente de este método moveremos los ojos como si mirasen hacia arriba, para esto basta con mover las líneas de referencia como cuando dibujamos un rostro mirando hacia arriba.

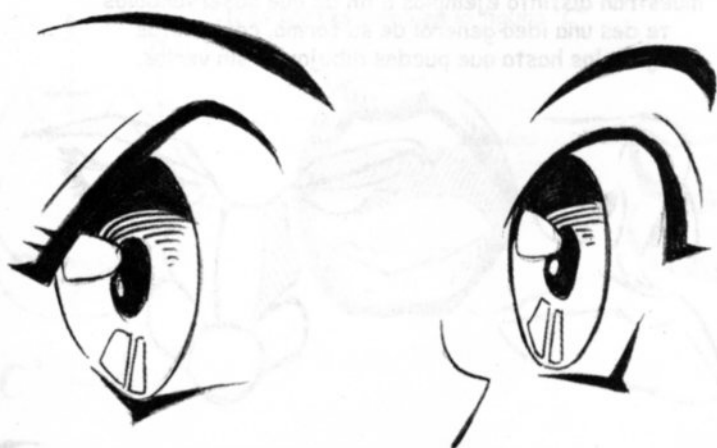




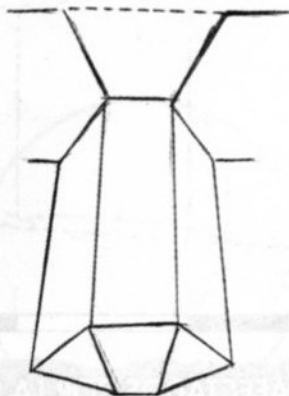
### OJOS AFECTADOS POR LA PERSPECTIVA



Mirar un objeto más cerca que otro hace que el objeto más cercano se vea más grande a pesar de ser del mismo tamaño, este principio puede afectar también a los ojos, el ojo "A" es más largo y más alto que el ojo "B" porque el "A" está más cerca que nosotros, si te das cuenta las líneas de referencia se dirigen hacia un punto provocando así que un ojo sea más pequeño a pesar de que ambos ojos son del mismo tamaño, esto es básicamente el principio de perspectiva.



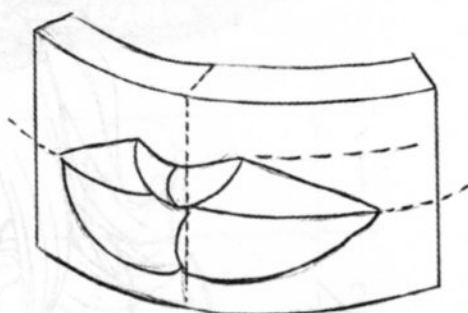
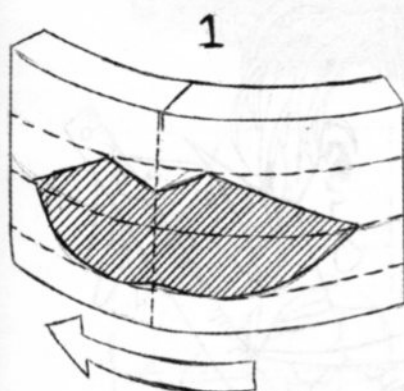
## NARIZ



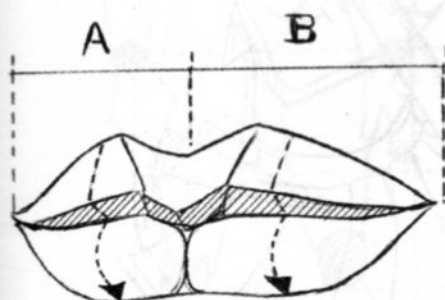
Hay más de una forma de entender la nariz, aquí se muestran distintos ejemplos a fin de que observándolos te des una idea general de su forma, copia estos ejemplos hasta que puedas dibujarlos sin verlos.





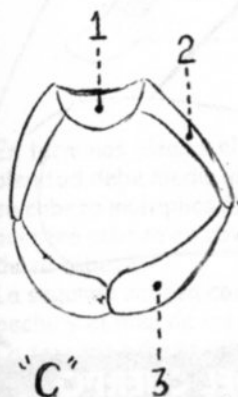


## BOCA



Como se ve en la figura 1 la boca se coloca sobre el rostro en una superficie curva, también es interesante observar que al moverla una mitad será más larga que la otra, como en "A" y "B" donde "B" es más largo que "A".

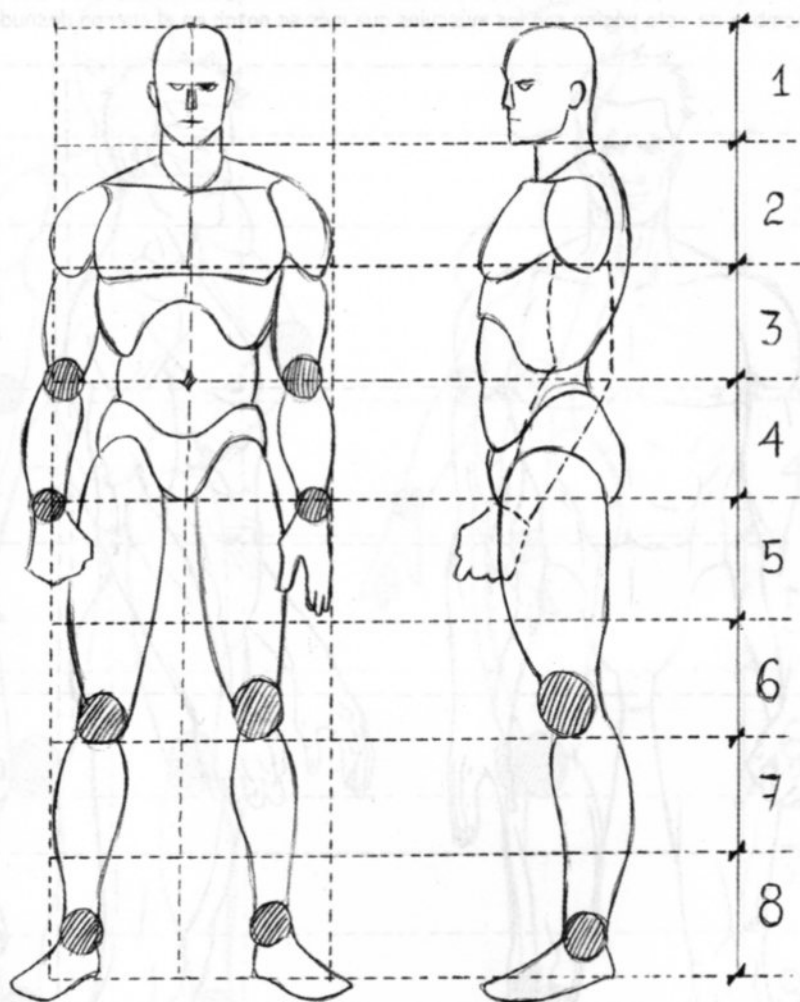
Para comprender más fácilmente la boca podemos dividirla en tres partes como en la figura "C".





## 2 PROPORCIONES DEL CUERPO

# **PROPORCIONES DEL HOMBRE REALISTA**



En términos ideales el hombre en su plenitud debe medir la distancia de su cabeza multiplicada ocho veces, la primera cabeza es obviamente la altura de su cabeza.

La segunda cabeza coincide con el pecho y el final de los hombros.

La tercera cabeza coincide con el ombligo y los codos.

La cuarta cabeza coincide con el pubis y las muñecas.

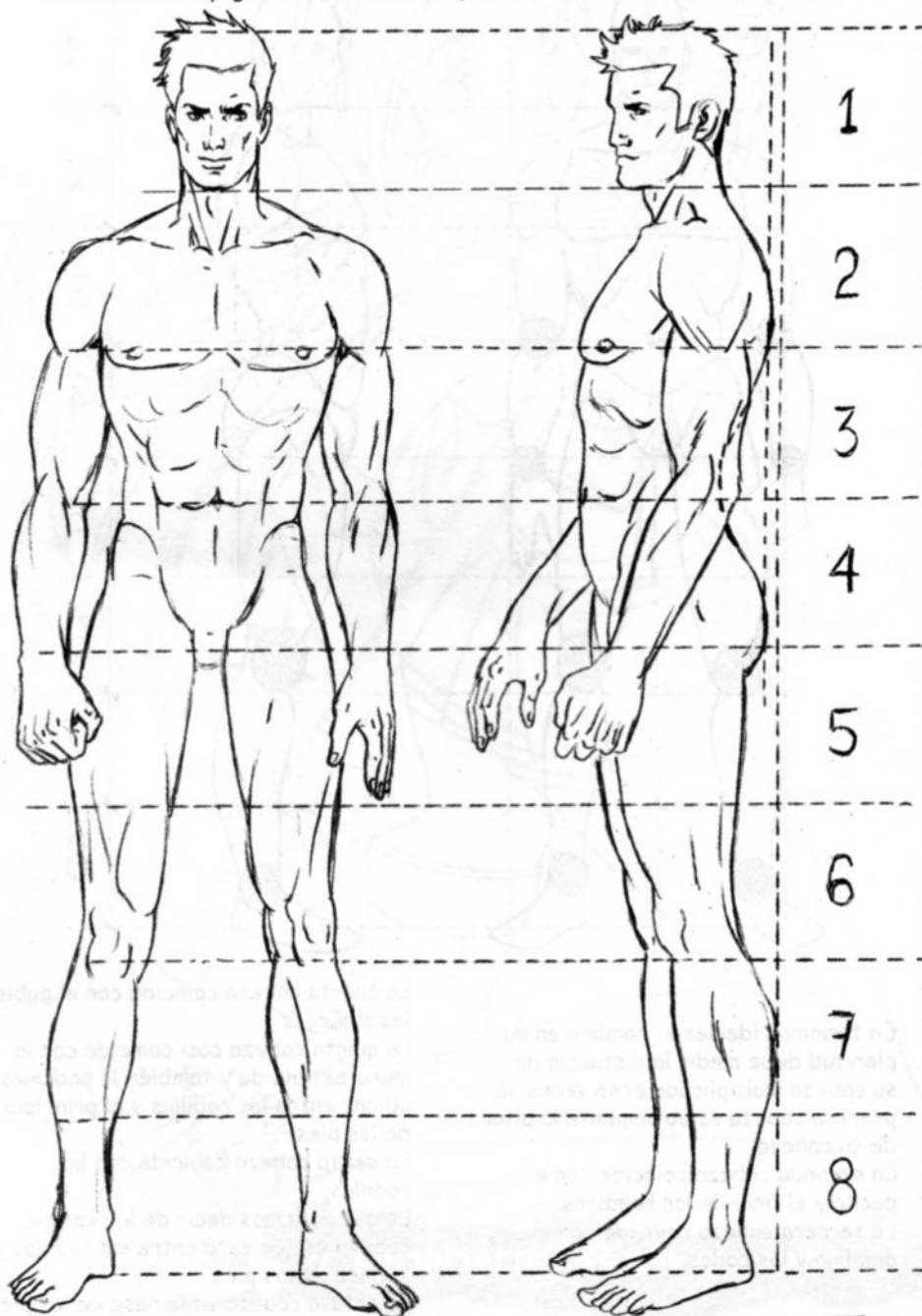
La quinta cabeza casi coincide con la mano extendida y también la podemos ubicar entre las rodillas y el principio de los pies.

La sexta cabeza coincide con las rodillas.

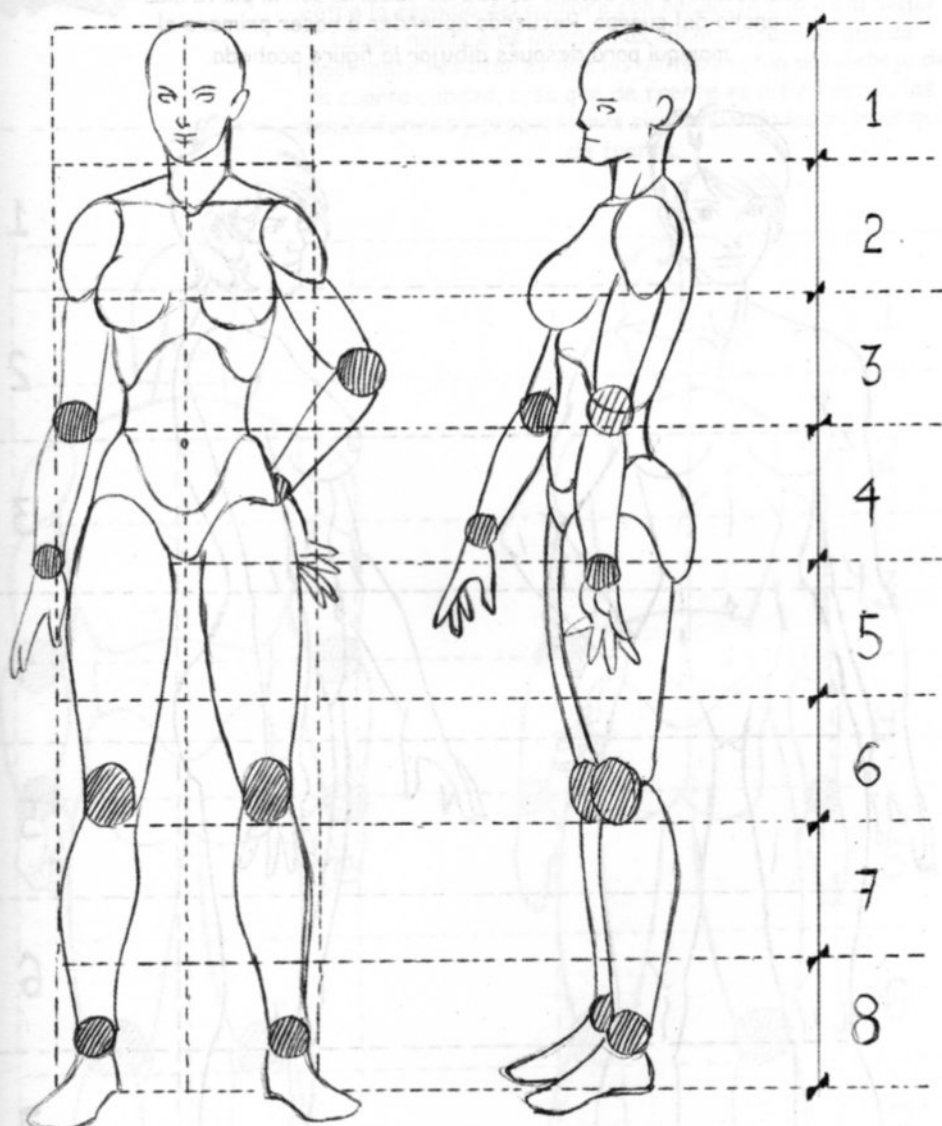
Lo que podemos decir de la séptima cabeza es que está entre las rodillas y la base de los pies.

La octava cabeza es la base de los pies.

En la página anterior vimos al hombre en forma de maniquí para verlo en una forma simplificada, es muy importante conocer las proporciones de la página anterior de memoria, pues nos serán indispensables para mover a nuestros personajes. Las formas detalladas del hombre de esta página son los músculos que más se notan en el cuerpo desnudo.



# ROPORCIONES DE UNA MUJER REALISTA



Las proporciones de una mujer son muy similares a las del hombre, salvo las siguientes diferencias:

El ancho del cuerpo es menor.

La cintura y la caja torácica son más breves.

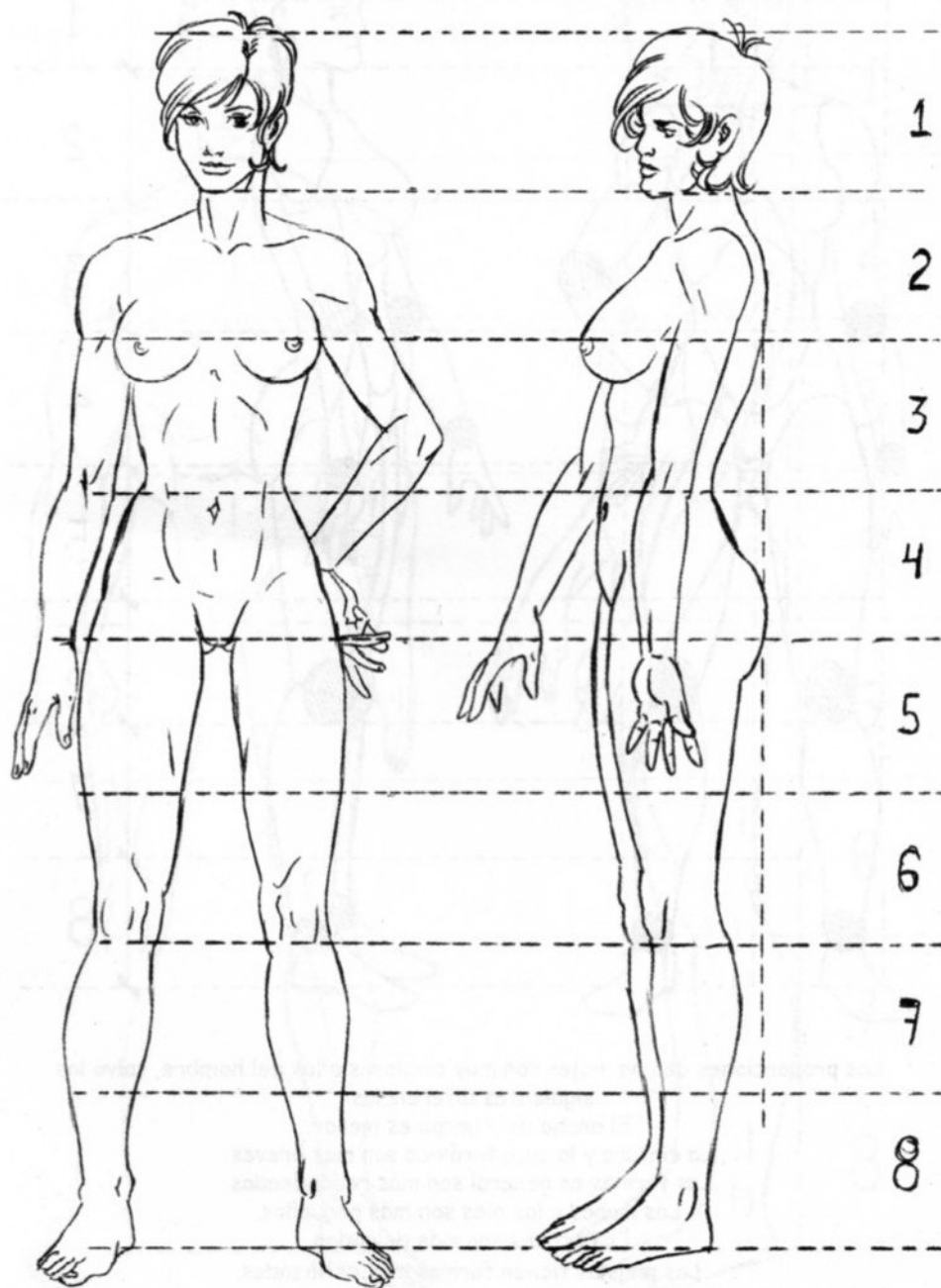
Las formas en general son más redondeadas.

Las manos y los pies son más pequeños.

Los brazos son más delgados.

Las piernas tienen formas más estilizadas.

Como puedes ver a la mujer se le marcan menos músculos en su cuerpo, otro detalle es que las caderas son la parte más ancha del cuerpo. Recuerda aprender a hacer primero el maniquí para después dibujar la figura acabada.

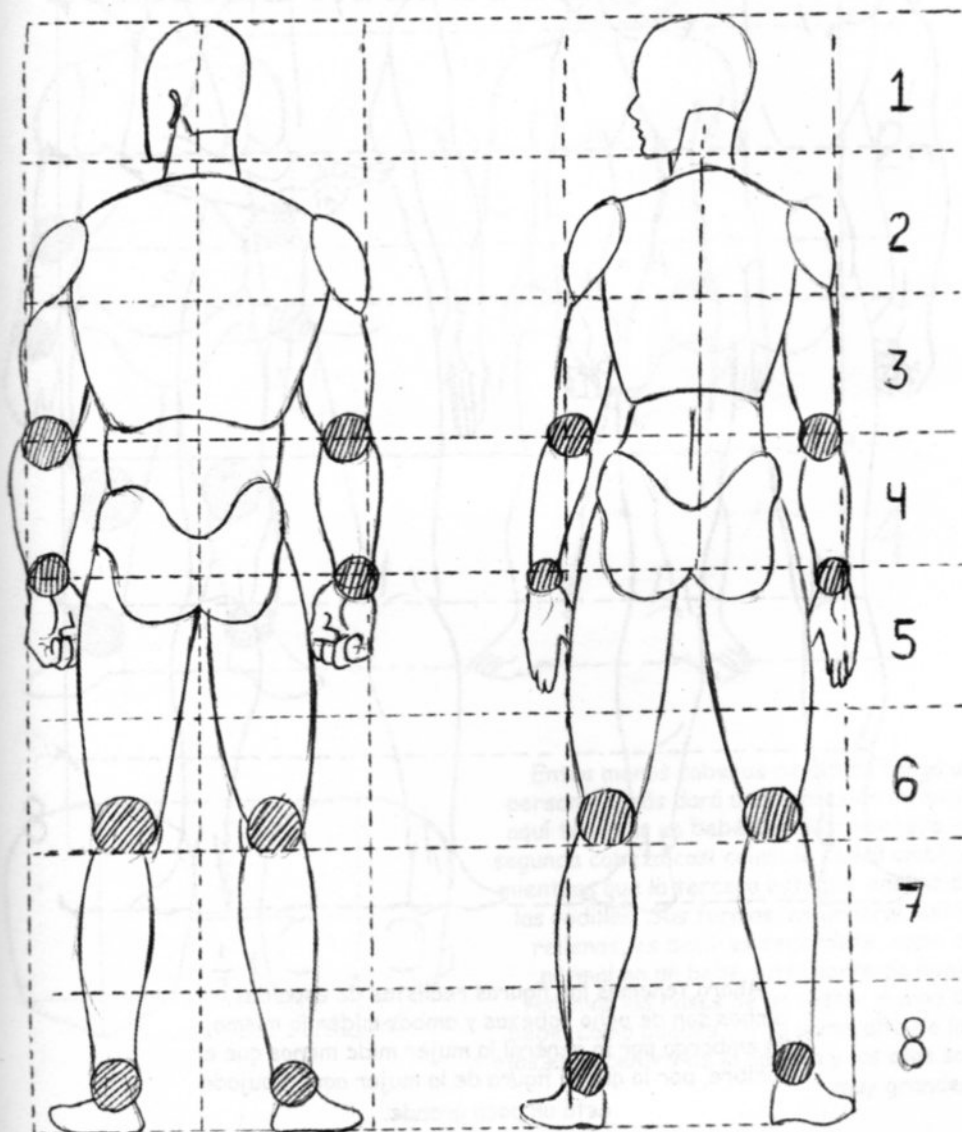


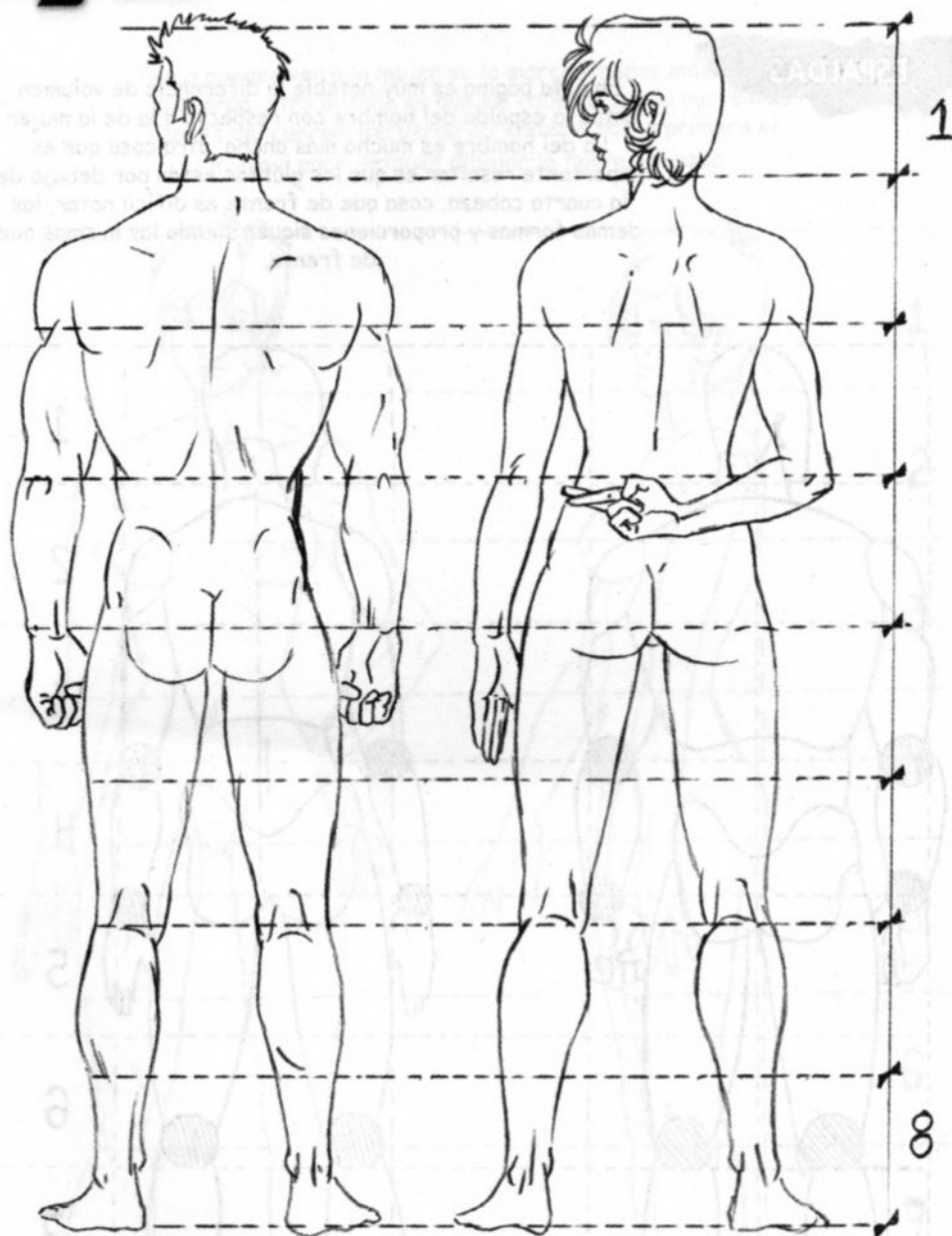


# ESPALDAS

En esta página es muy notable la diferencia de volumen entre la espalda del hombre con respecto a la de la mujer.

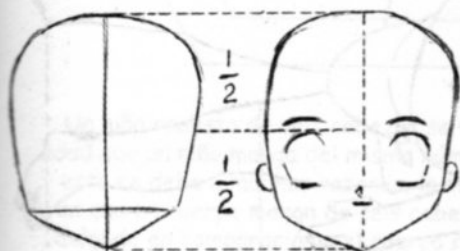
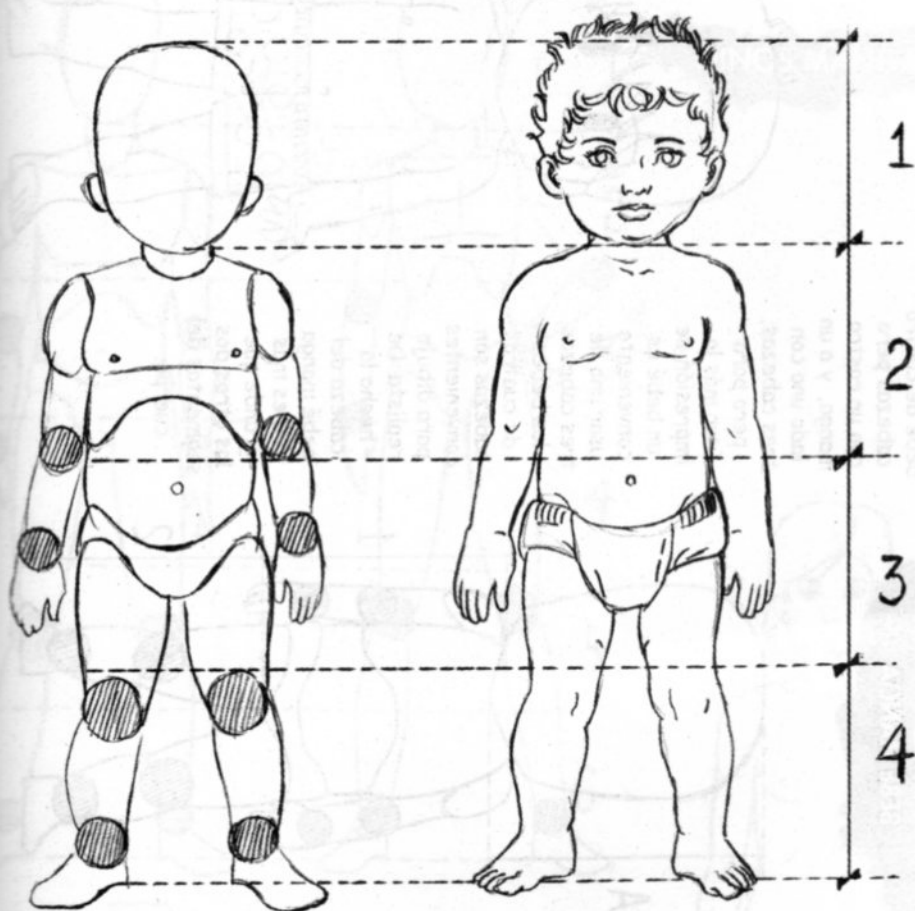
La del hombre es mucho más ancha, otra cosa que es importante resaltar es que los glúteos están por debajo de la cuarta cabeza, cosa que de frente es difícil notar, las demás formas y proporciones siguen siendo las mismas que de frente.





Ahora tenemos las figuras realistas de espaldas, ambas son de ocho cabezas y ambos miden lo mismo, sin embargo por lo general la mujer mide menos que el hombre, por lo que la figura de la mujer aquí dibujada está un poco grande.

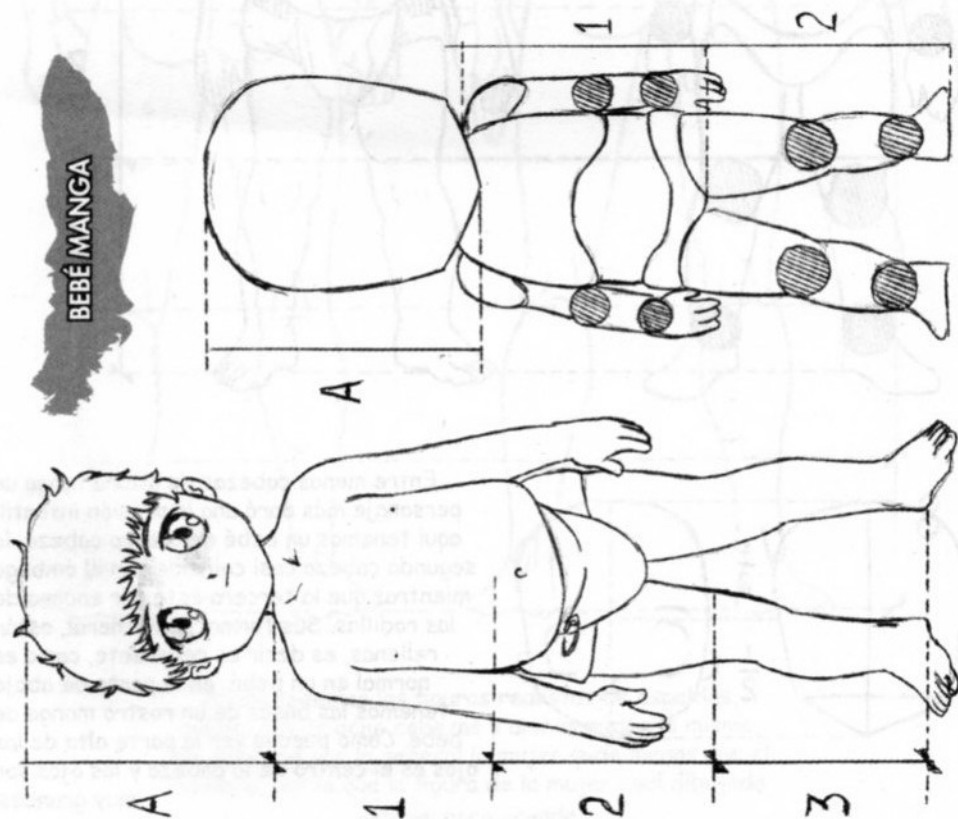
# **PROPORCIONES DE UN BEBÉ**



Entre menos cabezas de altura tenga un personaje más dará una impresión infantil, aquí tenemos un bebé de cuatro cabezas, la segunda cabeza casi coincide con el ombligo mientras que la tercera está por encima de las rodillas. Sus formas, en general, están rellenas, es decir es regordete, como es normal en un bebé, en la parte de abajo tenemos las bases de un rostro manga de bebé. Como puedes ver la parte alta de los ojos es el centro de la cabeza y los ojos son muy grandes.

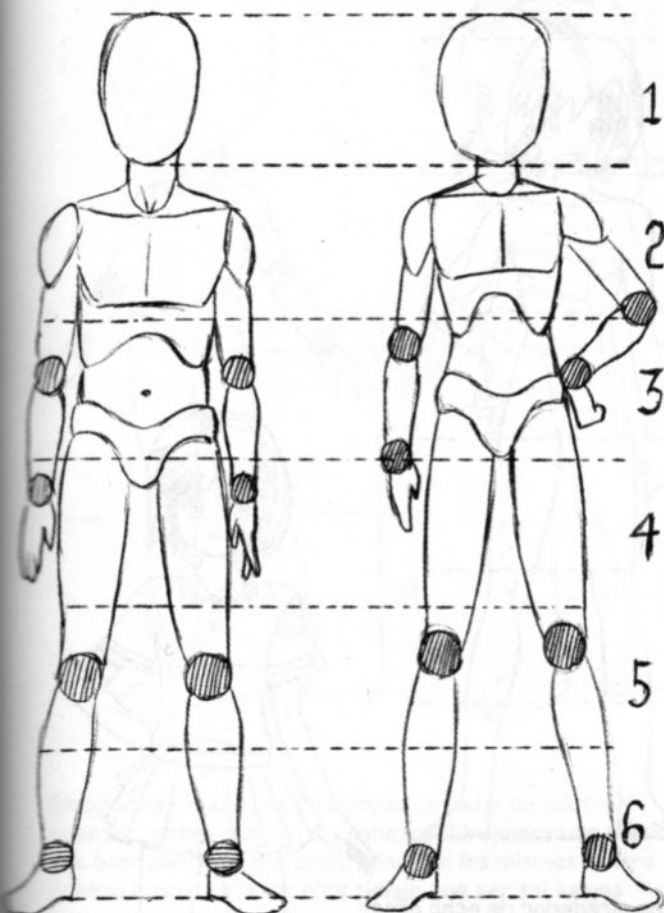
Ahora tenemos el cuerpo del bebé de cuatro cabezas pero con un rostro manga, y a un lado uno con tres cabezas, pero para dar más la impresión de un bebé es conveniente usar uno de los bebés de cuatro cabezas son convenientes para dibujo realista. De hecho la cabeza del bebé manga (A) es más grande que los otros dos segmentos del cuerpo.

## BEBÉ MANGA

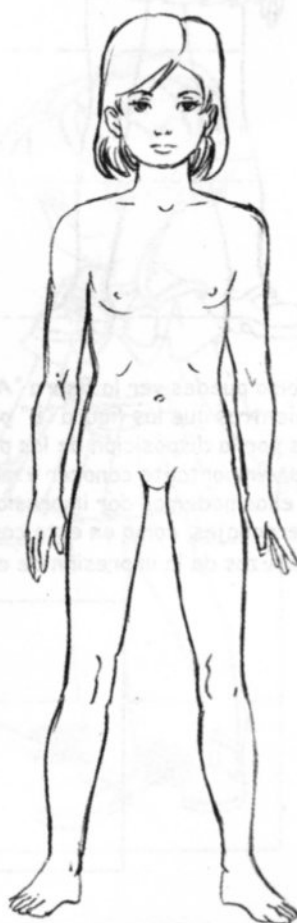


A

B



NIÑOS MANGA



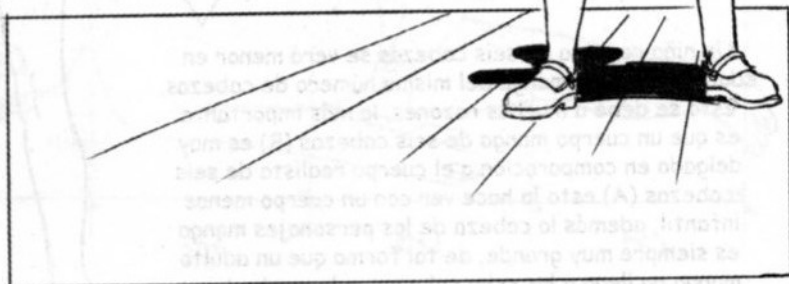
Un niño realista de seis cabezas se verá menor en edad que un niño manga del mismo número de cabezas, esto se debe a muchas razones, la más importante es que un cuerpo manga de seis cabezas (B) es muy delgado en comparación a el cuerpo realista de seis cabezas (A) esto lo hace ver con un cuerpo menos infantil, además la cabeza de los personajes manga es siempre muy grande, de tal forma que un adulto manga no llega a las ocho cabezas, a lo mucho tiene 7.5 de altura.

A

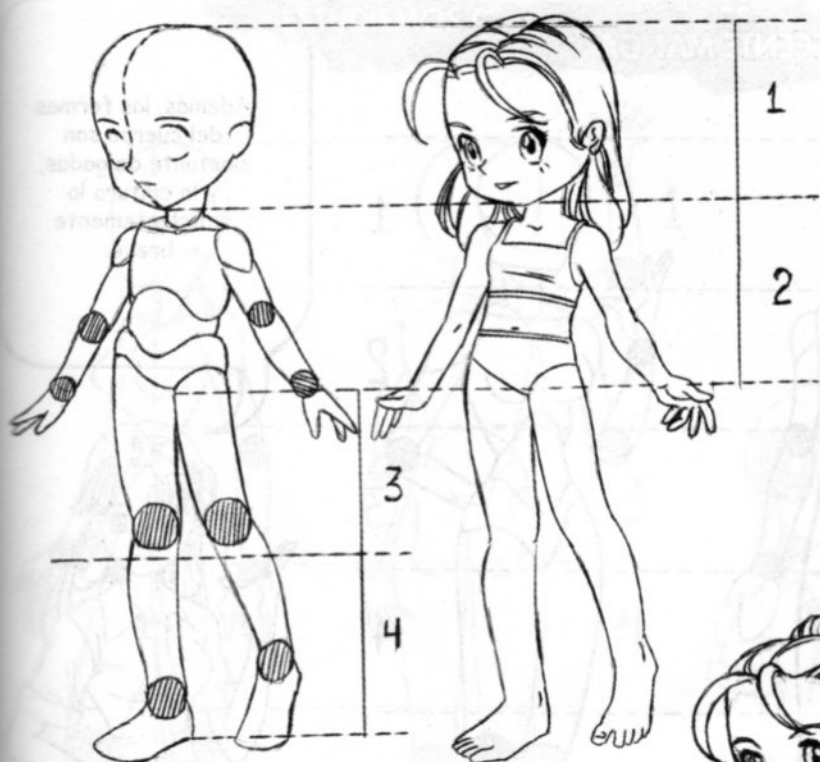
B



Como puedes ver la figura "A" tiene alrededor de ocho años, mientras que las figura "B" podría tener de 12 a 14 años, esto es por la disposición de las proporciones, es por esto que es muy importante conocer y manejar las proporciones, de acuerdo a ellas podemos dar impresiones muy diferentes a nuestros personajes, como en este caso un mismo personaje de seis cabezas da la impresión de edades diferentes.



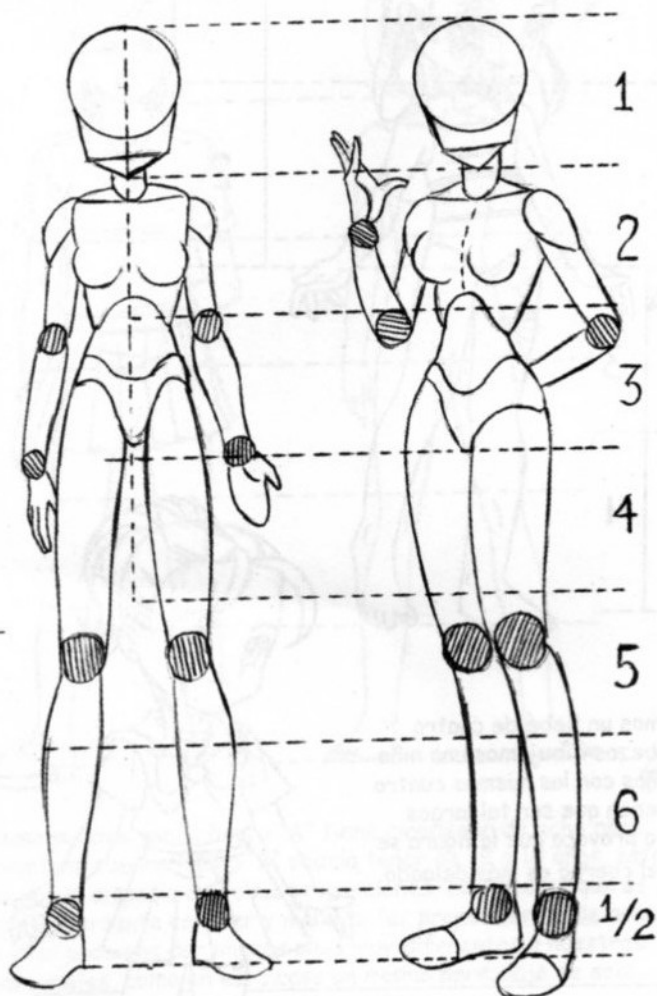




En páginas anteriores dibujamos un bebé de cuatro cabezas, ahora con cuatro cabezas dibujamos una niña que bien podría tener cinco años con las mismas cuatro cabezas, para esto los pies tienen que ser tal largos como el resto del cuerpo, esto provoca que la figura se vea de mayor edad. También el cuerpo es más delgado.



## ADOLESCENTE MANGA



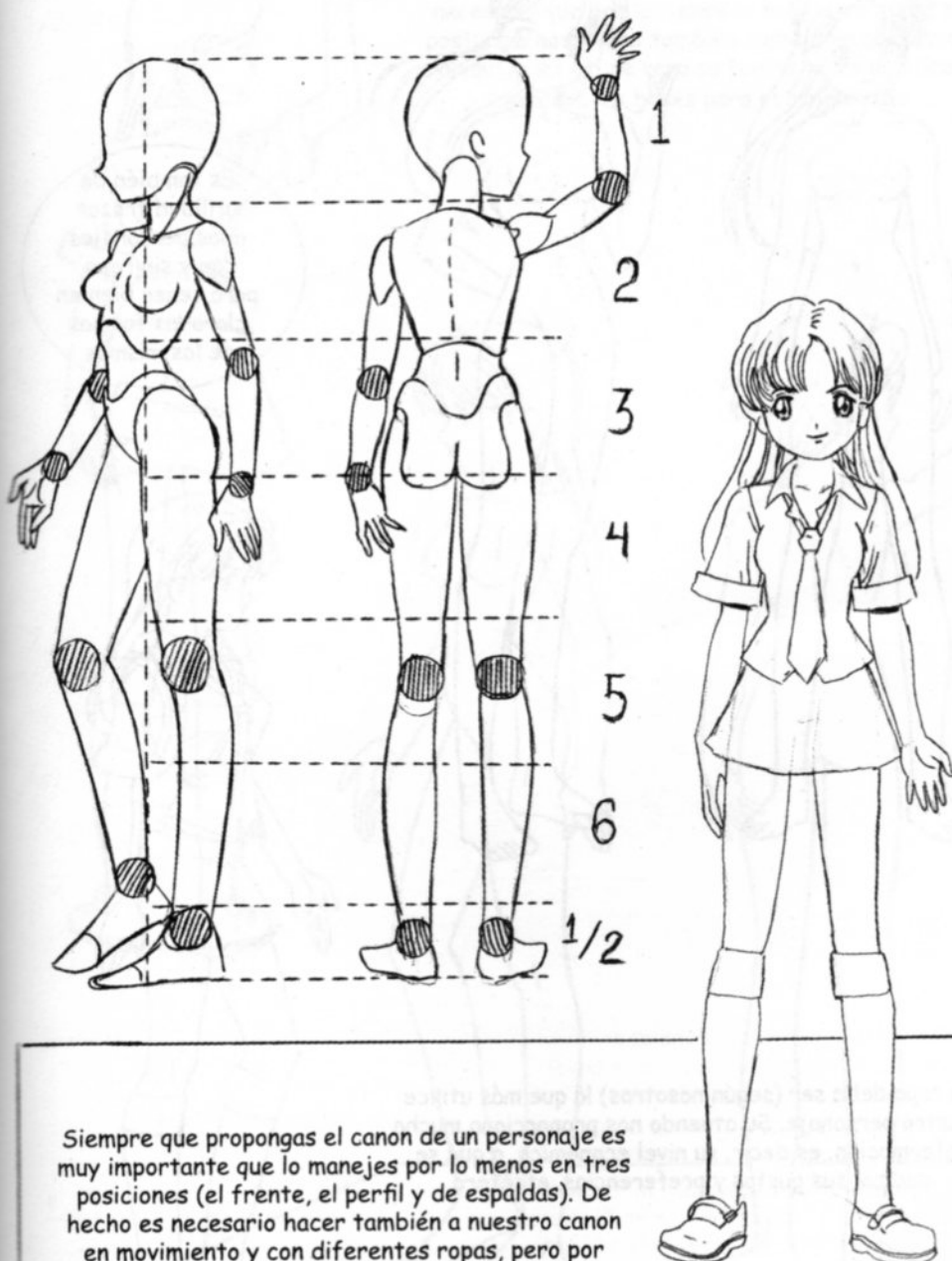
Además, las formas del cuerpo son bastante delgadas, y la cintura lo suficientemente breve



Para dibujar un adolescente manga es muy frecuente utilizar seis y media cabezas.

Para que la figura sea más ágil los pies miden más que el resto del cuerpo, es decir, más de tres cabezas o para ser exactos tras cabezas y media.

## ESTUDIEMOS OTRAS POSICIONES



Siempre que propongas el canon de un personaje es muy importante que lo manejes por lo menos en tres posiciones (el frente, el perfil y de espaldas). De hecho es necesario hacer también a nuestro canon en movimiento y con diferentes ropas, pero por ahora sólo estudiaremos las proporciones de frente, espalda y perfil.



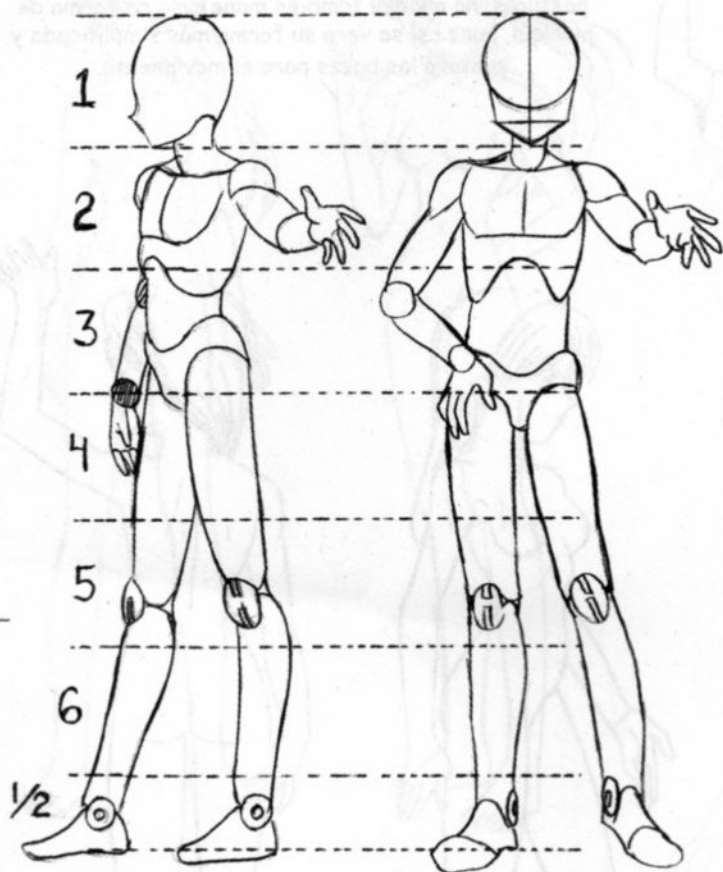
Es también de utilidad trazar a los personajes con y sin ropa, para tener bien en claro las formas de los mismos.



La ropa debe ser (según nosotros) la que más utilice nuestro personaje. Su atuendo nos proporciona mucha información, es decir, su nivel económico, a qué se dedica, sus gustos y preferencias, etcétera.

Si quieres dibujar a tu personaje en movimiento, es necesario que por lo menos lo tengas en estas tres posturas, no olvides también manejarlo en forma de maniquí, pues así se vera su forma más simplificada y sentará las bases para el movimiento.

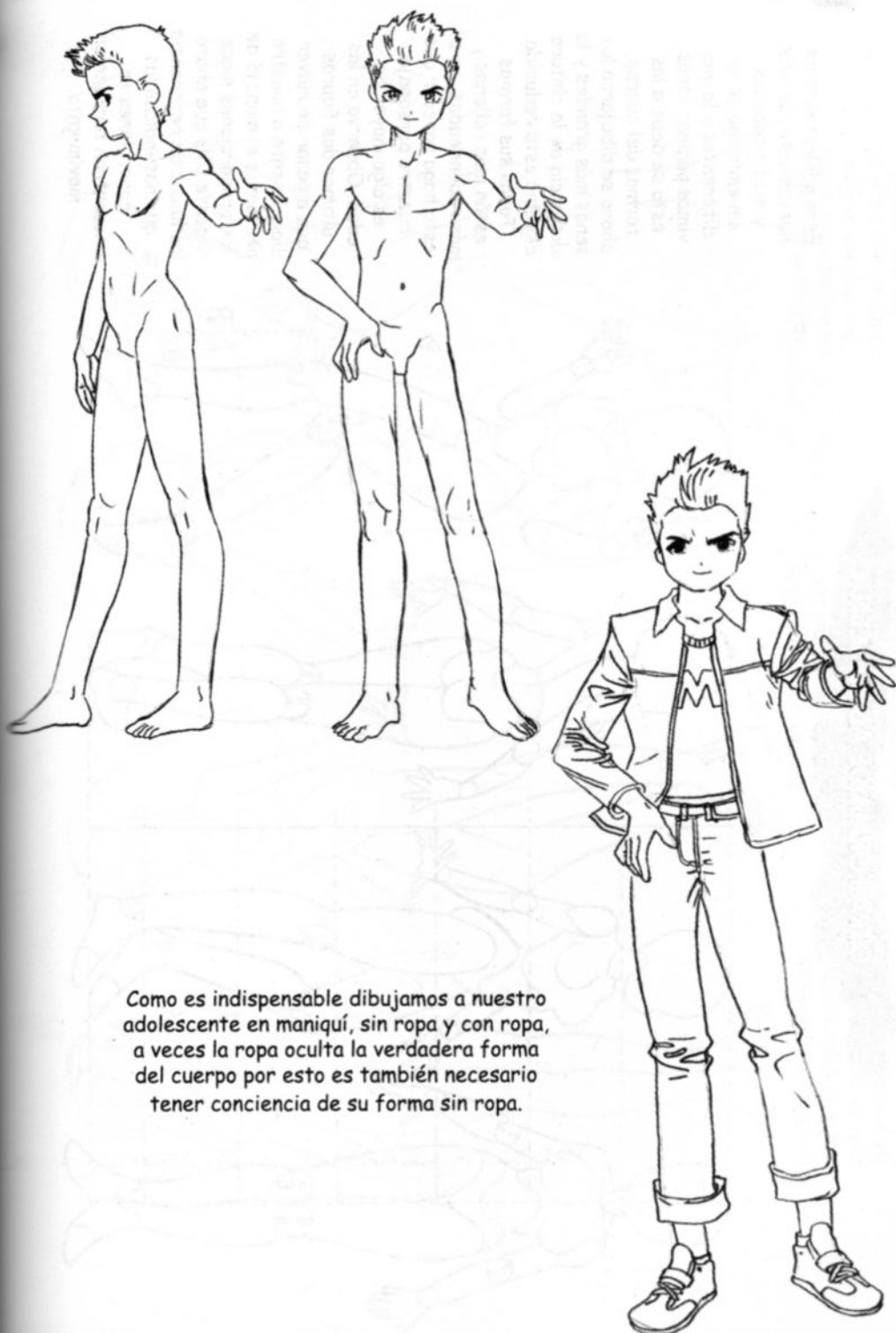




Desde el maniquí las diferencias entre el hombre y la mujer adolescente se hacen evidentes, el número de cabezas sigue siendo de seis y medio, pero su cuerpo casi no tiene cintura, y las extremidades de su cuerpo son más gruesas, en esta ocasión los pies miden tanto como el resto del cuerpo, a pesar de tener seis cabezas y media, siempre dibujaremos al hombre adolescente más grande que a la mujer.



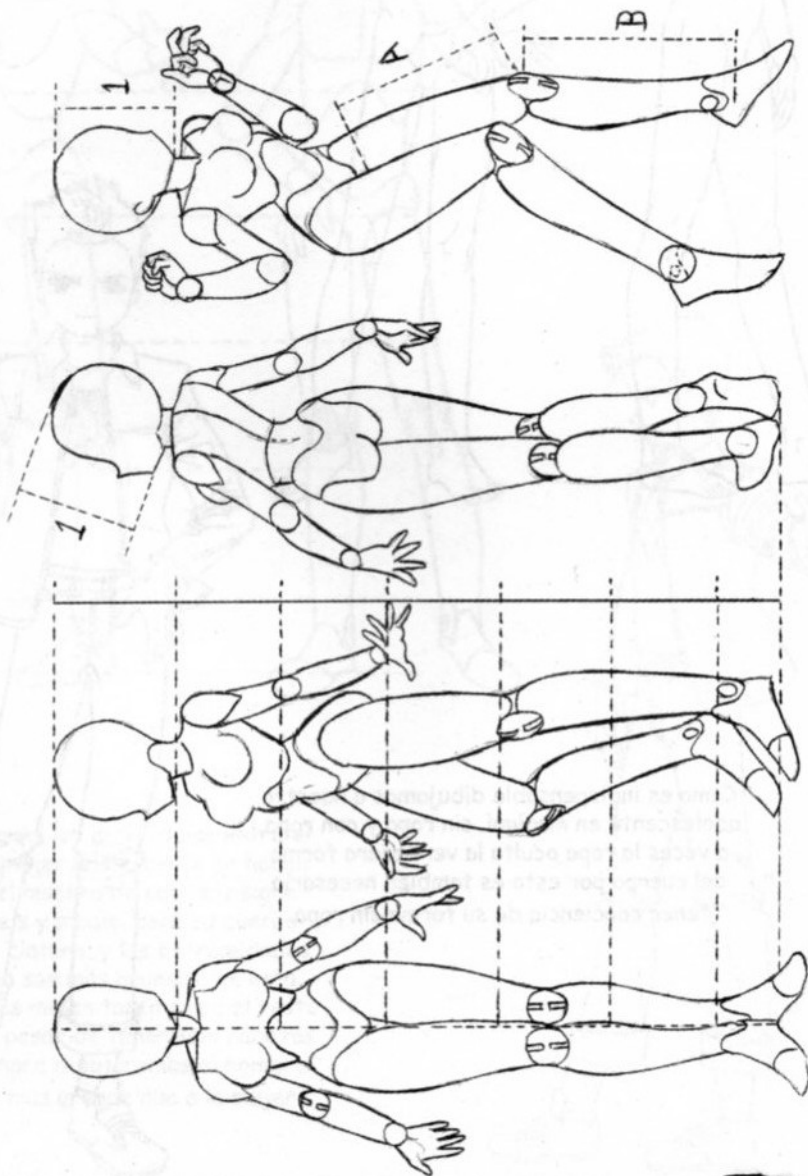


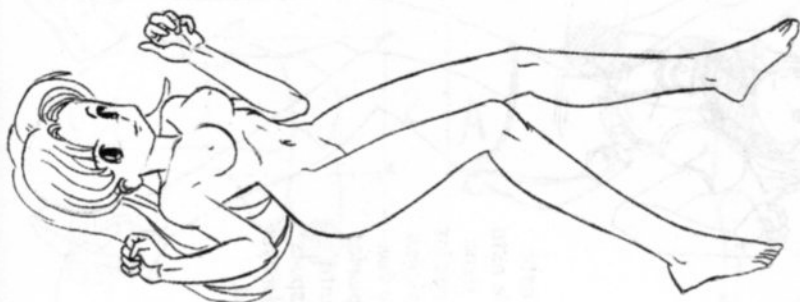


Como es indispensable dibujamos a nuestro adolescente en maniquí, sin ropa y con ropa, a veces la ropa oculta la verdadera forma del cuerpo por esto es también necesario tener conciencia de su forma sin ropa.

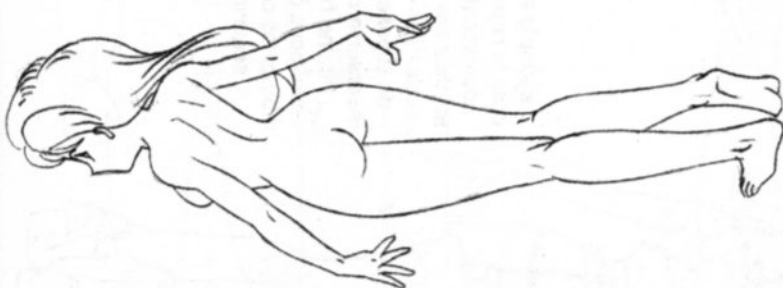
## OTRA FORMA DE ADOLESCENTE

Esta adolescente es, nuevamente, de seis y media cabezas, sin embargo se ve diferentes a la que vimos páginas atrás, esto se debe a las formas del cuerpo, ahora se dibujaron los senos más grandes y la distancia de la cintura al pubis está reducida. Todas sus formas están más rellenas y más redondeadas, quizá esto haga parecer que nuestro personaje es algo mayor de edad. Observa en las últimas dos figuras que a pesar de mover ligeramente a nuestro personaje el manejo de las proporciones sigue vigente sólo que ahora las líneas de referencia que nos indican las proporciones se encierran también en movimiento.





tobillos, el ombligo, y otras pequeñas líneas que nos dan la idea de los pliegues que se forman en la piel.

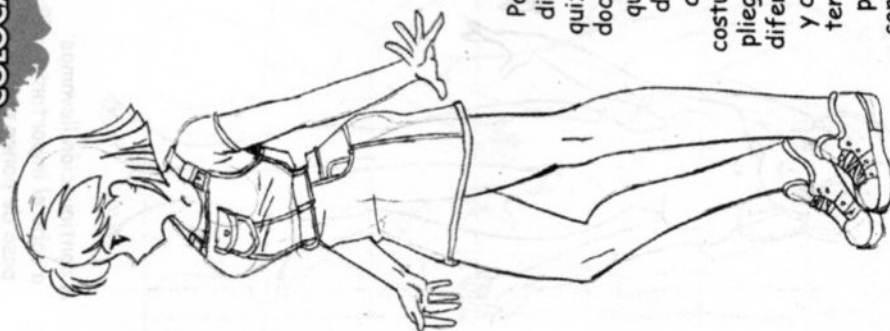


puedes dar cuenta el la figura manga casi son nulas las líneas dentro del cuerpo, apenas y se marcan las rodillas, los

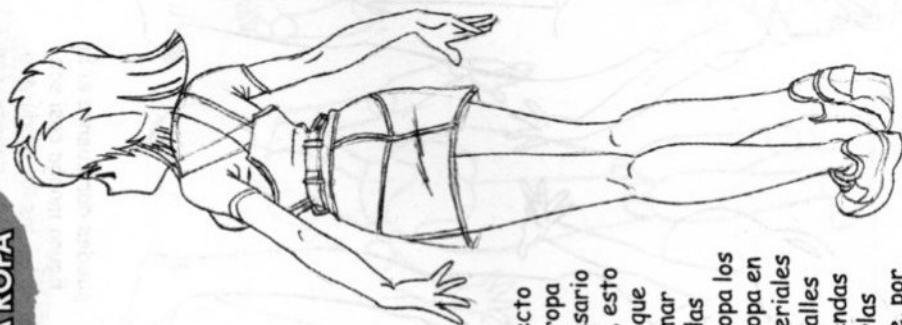


A continuación llevamos a cabo el importante paso de poner piel a los maniquíes antes trazados, como te

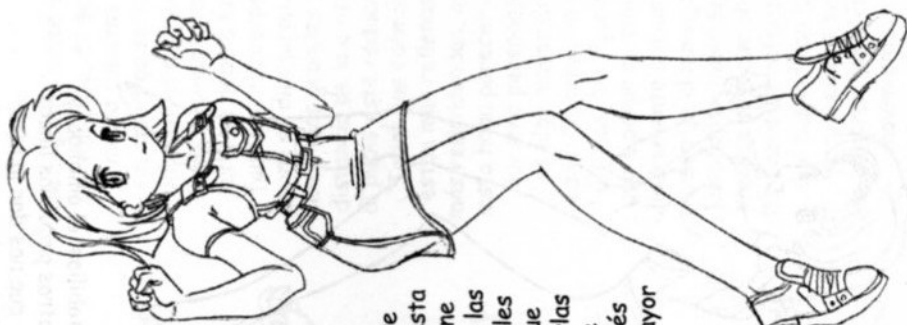
## COLOCANDO LA ROPA

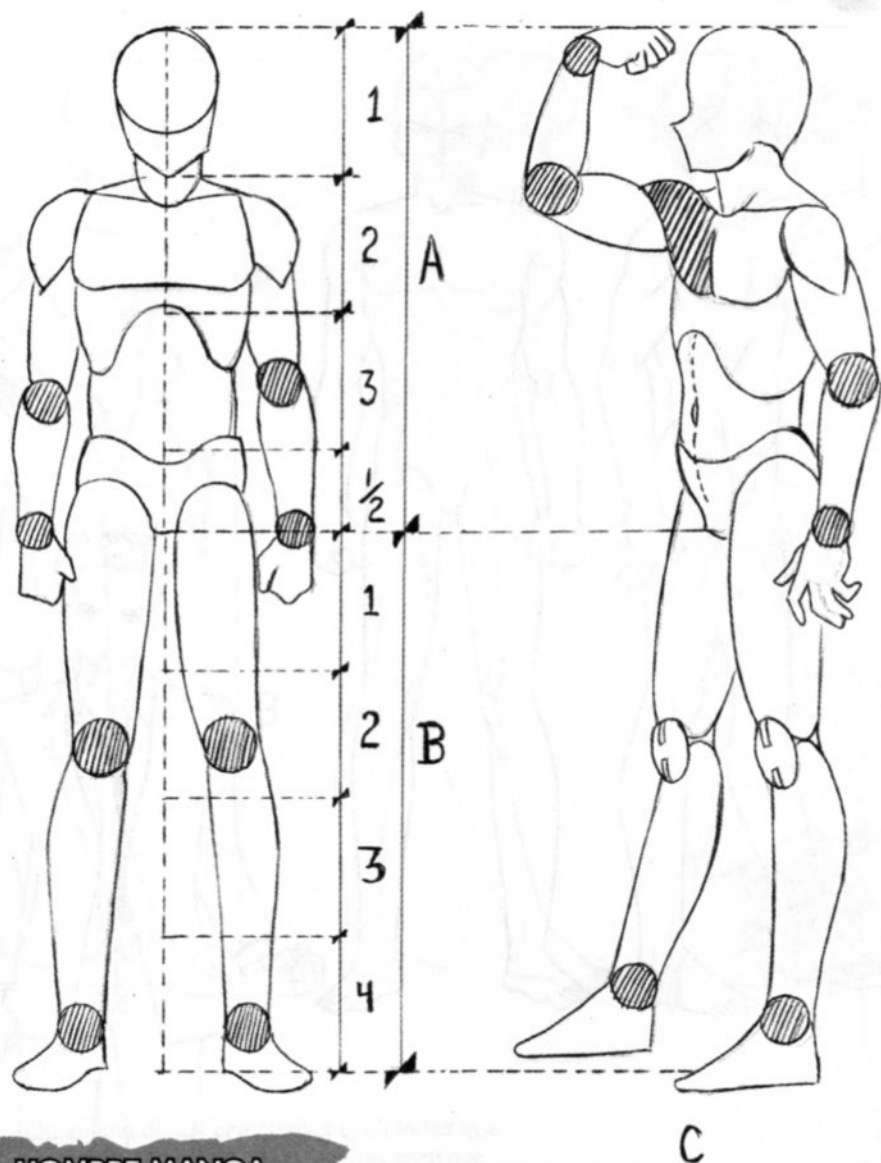


Para el correcto dibujo de la ropa quizá sea necesario documentarse, esto quiere decir que debemos tomar apuntes de las costuras de la ropa los pliegues de la ropa en diferentes materiales y cuantos detalles tengan las prendas para dibujarlas correctamente, por



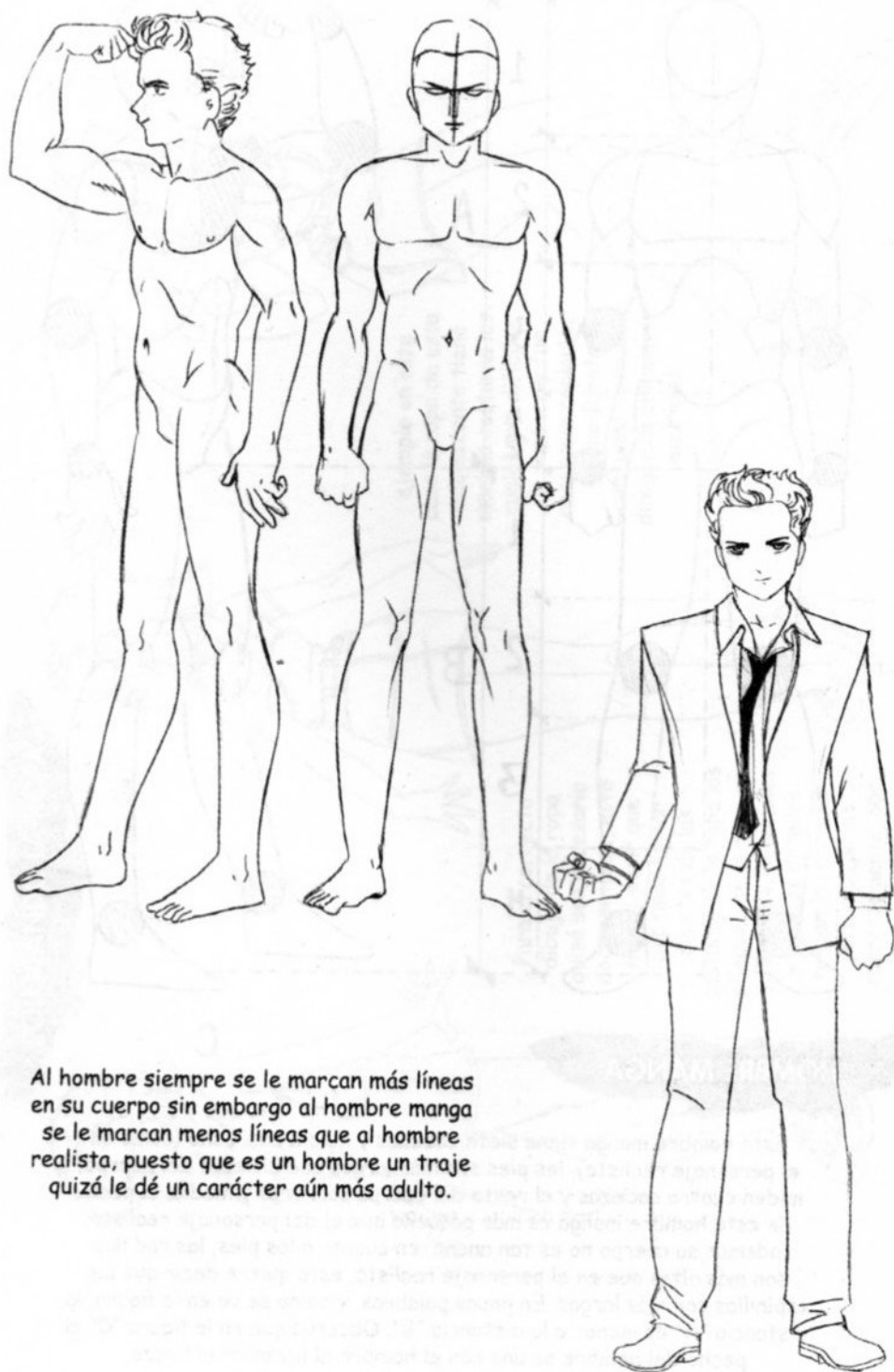
ejemplo en este caso la ropa de esta adolescente tiene muchas costuras las cuales son difíciles de suponer y fue necesario copiarlas de una fuente real para después dibujarlas con mayor seguridad.





## HOMBRE MANGA

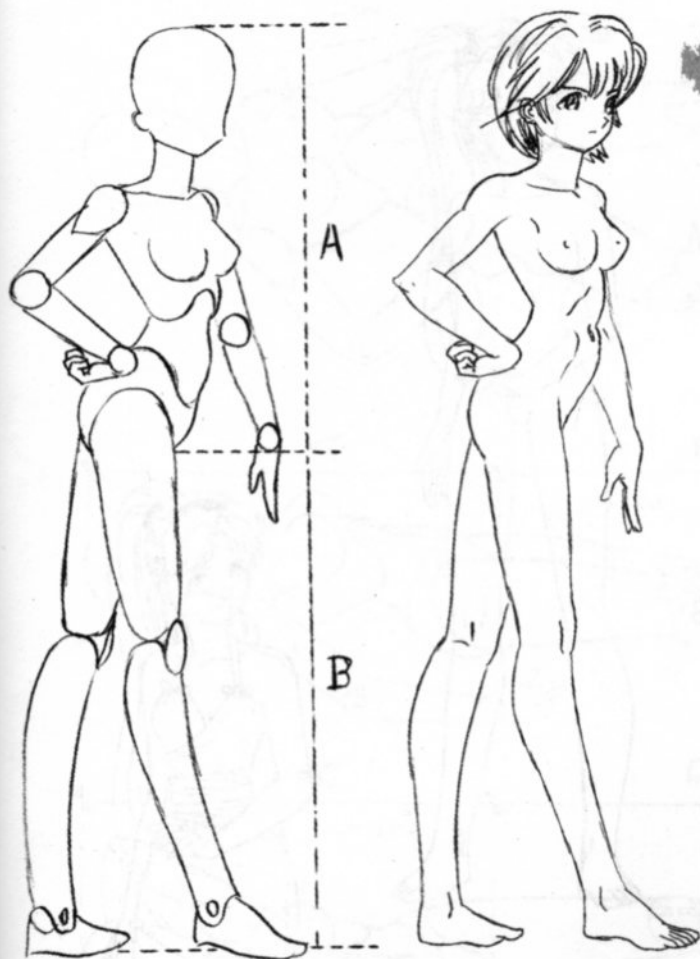
Este hombre manga tiene siete cabezas y media casi ocho (como en el personaje realista), los pies son más largos que el resto del cuerpo, miden cuatro cabezas y el resto del cuerpo sólo tres y media, el pecho de este hombre manga es más pequeño que el del personaje realista, además su cuerpo no es tan ancho, en cuanto a los pies, las rodillas son más altas que en el personaje realista, esto quiere decir que las espinillas son más largas. En pocas palabras, y como se ve en la figura, la distancia "A" es menor a la distancia "B". Observa que en la figura "C" el pecho del hombre se une con el hombro al levantar el brazo.



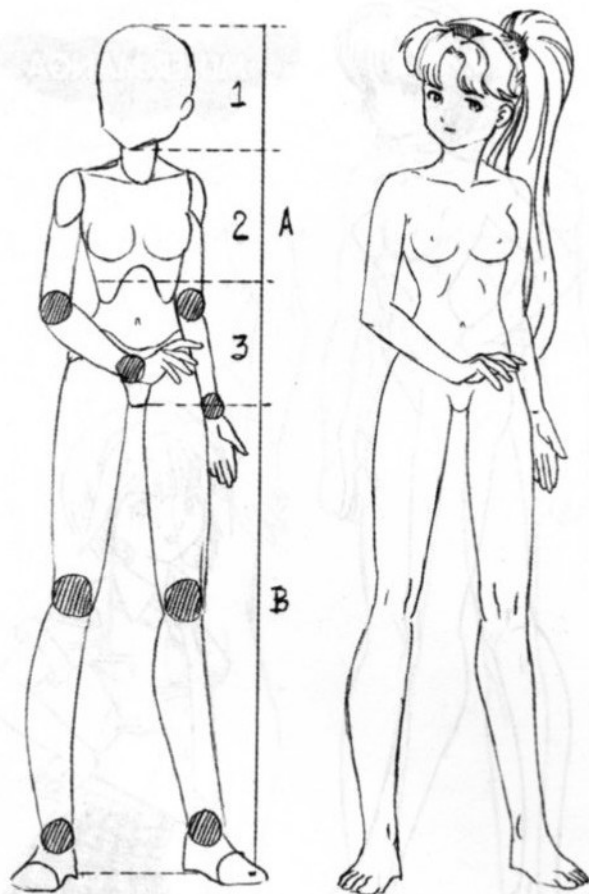
Al hombre siempre se le marcan más líneas en su cuerpo sin embargo al hombre manga se le marcan menos líneas que al hombre realista, puesto que es un hombre un traje quizá le dé un carácter aún más adulto.



## MUJER MANGA

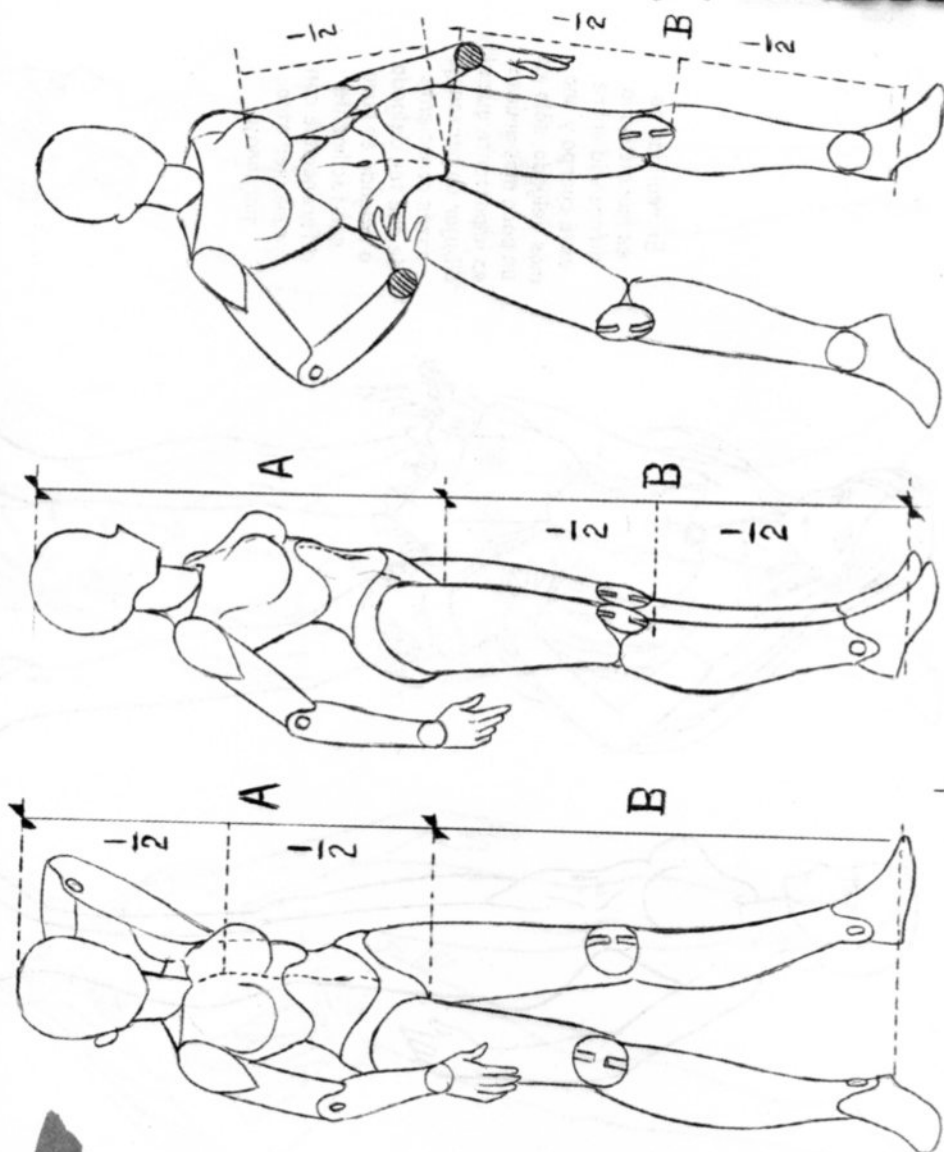


Quizá una de las principales cualidades que puede distinguir a un personaje para que dé una impresión más adulta es la de tener mayor número de cabezas, o dicho de otro modo, tener la cabeza más pequeña con respecto al cuerpo, este ejemplo tiene siete cabezas o quizá un poco más, con el rostro con cualidades más adultas podemos también aumentarle la edad, como es ya clásico en personajes estilo manga los pies miden más que el resto del cuerpo.



Ahora tenemos una mujer muy parecida a la anterior con la cabeza ligeramente más grande, las proporciones son muy parecidas a las de una adolescente excepto que los pies son un poco más largos, sin embargo sólo con el rostro más adulto y la ropa da una apariencia de mayor edad.

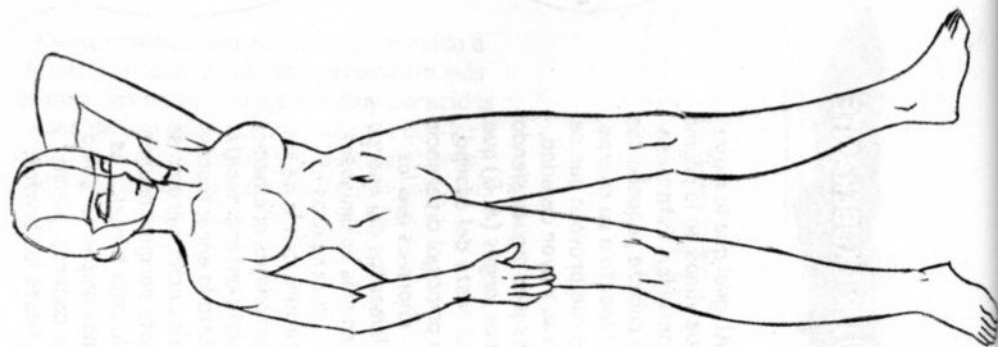


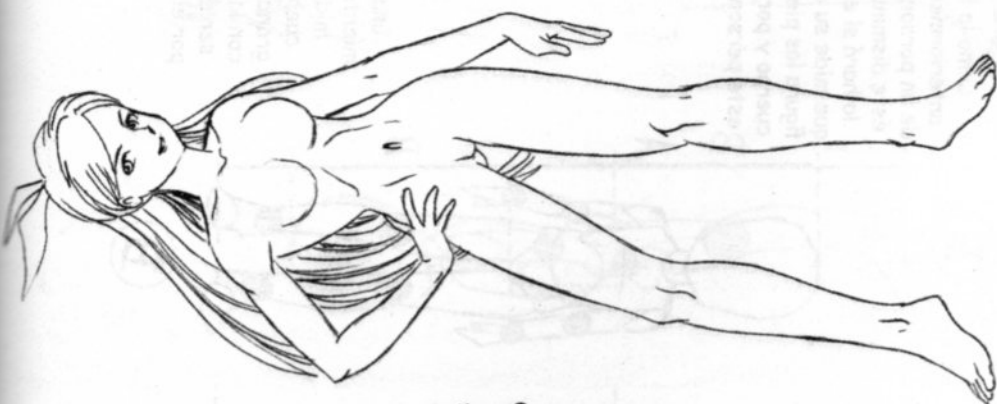


## MUJER EXUBERANTE

Al igual que la mujer que vimos en la página anterior, ésta tiene la cabeza pequeña con respecto a su cuerpo, lo que provoca que se vea mayor de edad, los pies siguen siendo más largos (A, B) que el resto del cuerpo, la principal diferencia ahora es que los elementos del cuerpo son más voluminosos, si comparas la cintura con la de los personajes que hemos visto anteriormente ésta la encontrarás más ancha, pero no se nota porque también la caja torácica es más amplia así como las caderas, piernas y hasta los brazos.

En realidad no es muchísima la diferencia entre este cuerpo y uno más delgado, sólo es un poco más grueso, es importante que al dibujar un personaje estés consciente de qué tan delgado o delgada es para sea fácilmente diferenciable con cualquier otro personaje.

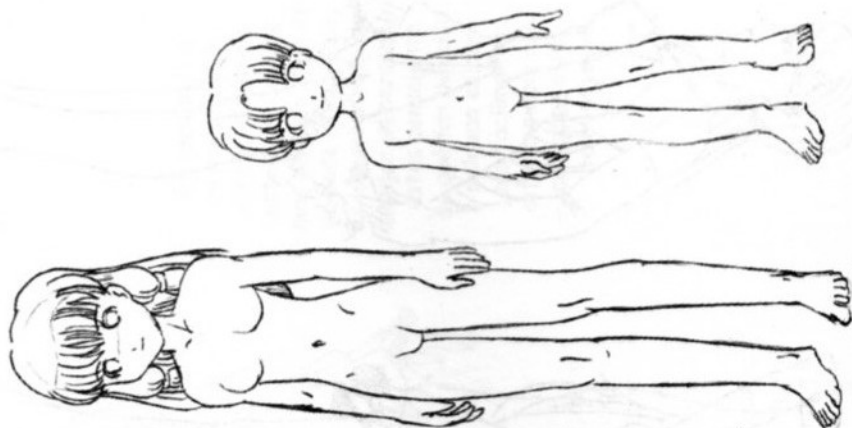
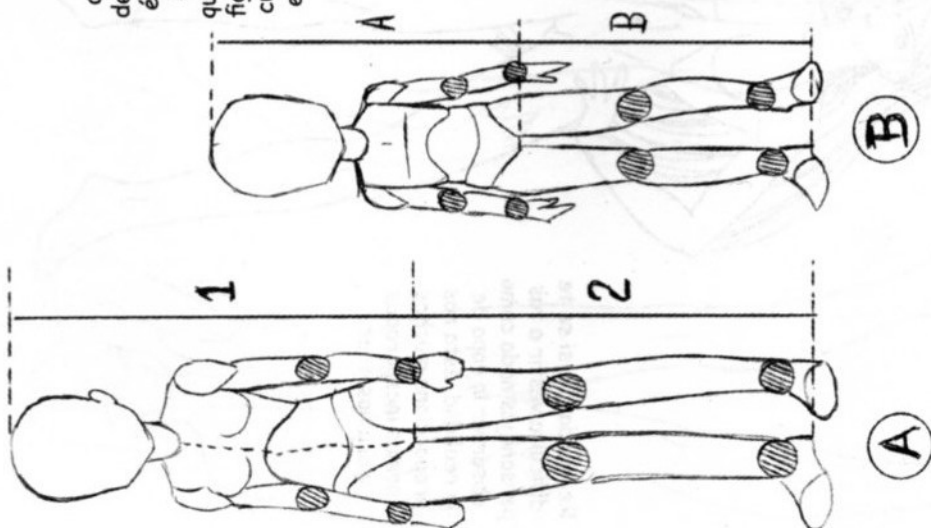




Recuerda que si se te  
difículta vestir a tus  
personajes nada como  
observar la ropa de  
la realidad, ésta nos  
proporciona muchas  
formas inesperadas  
para nosotros.

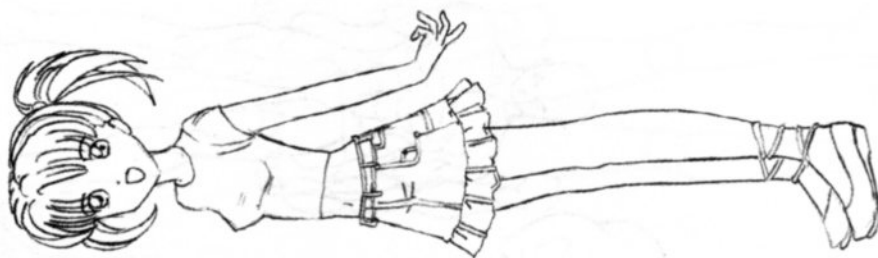
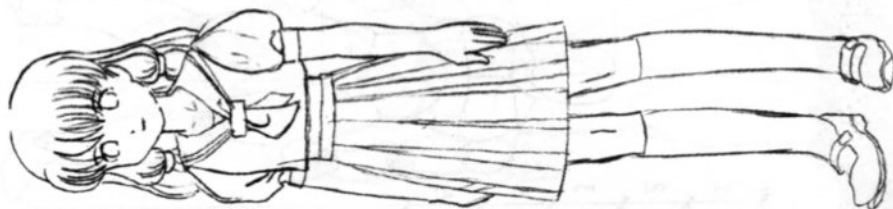
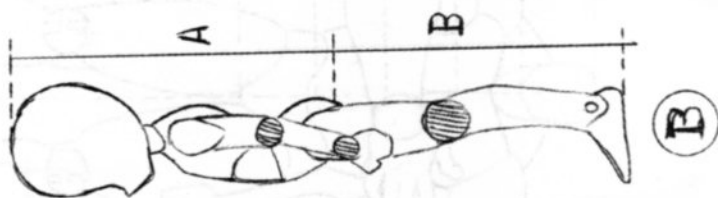
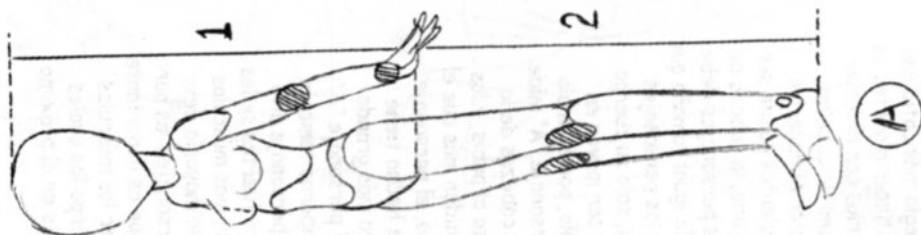
Como lo hemos mencionado anteriormente mientras los pies de un personaje sean menos largos éste disminuirá de edad, también lo hará si el número de cabezas que mide su cuerpo es menor, en la figura los pies miden tanto como el cuerpo y por ser la cabeza grande este personaje le corresponderá

una edad como de diez años, mientras que la figura "B" los pies miden menos que el resto del cuerpo, y la cabeza es aún más grande, además si la comparamos con la niña que está a su lado, por ser ésta más grande de tamaño, por el contraste nos da la idea de que es más pequeña.



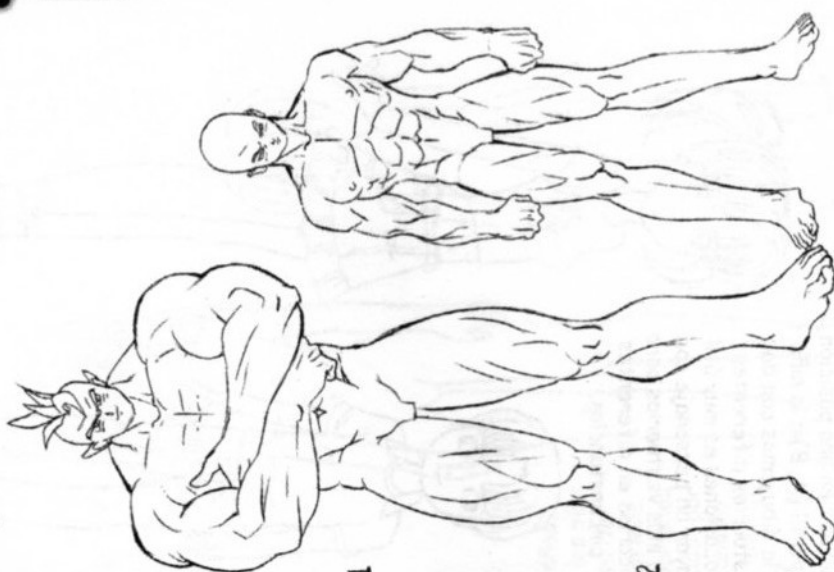
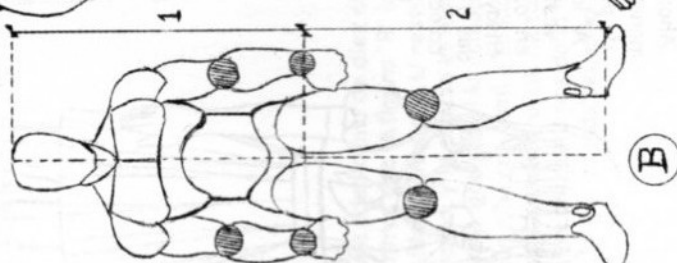
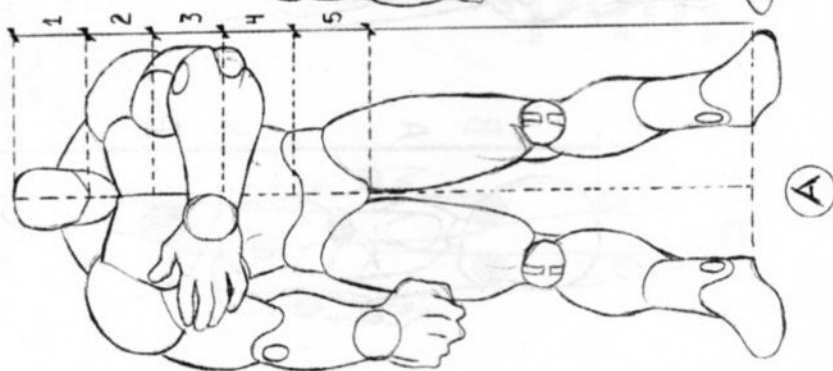


Ahora sólo movemos los maniquíes en una posición de perfil (A, B) a la niña "A" la dibujamos con dos vestuarios diferentes en ocasiones es muy útil ensayar un personaje con dos o más vestuarios para colocarlos en diferentes circunstancias.

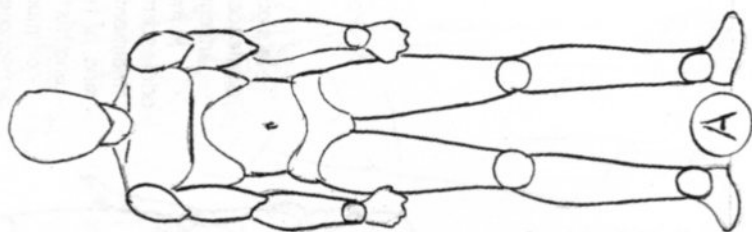
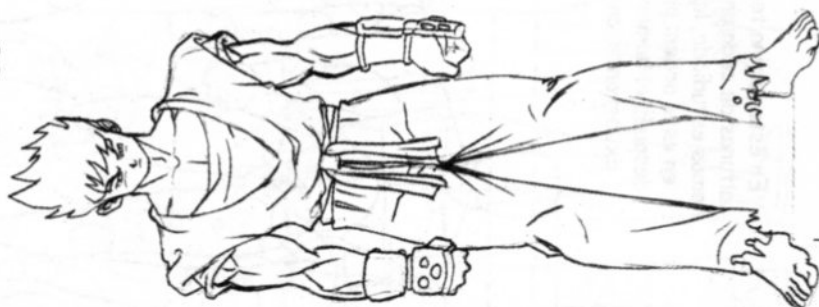
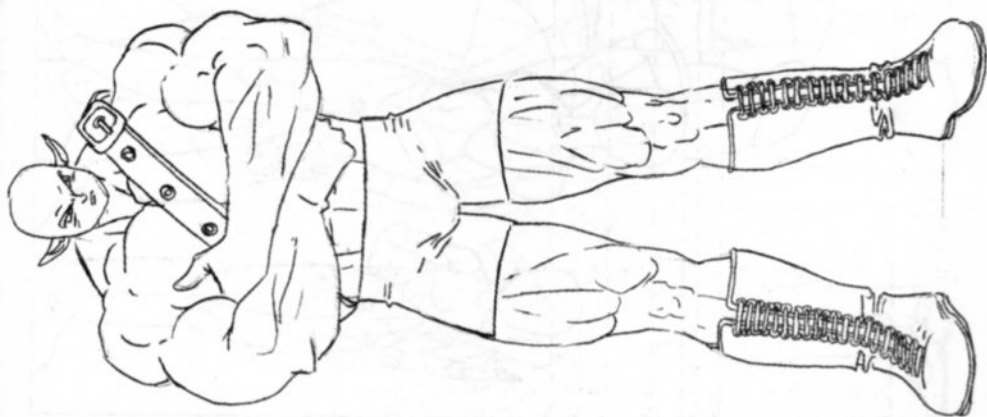


## PERSONAJES GIGANTES

La regla más cotidiana para hacer gigantes es hacerlas con el mayor número de cabezas, también el hacerlos corpulentos puede ser de ayuda, la cabeza de estos personajes debe ser de igual tamaño que la de los personajes bajos, sólo su cuerpo debe ser mayor en tamaño, por ejemplo el personaje "A" mide cinco cabezas de la cabeza al pubis, y los pies miden más que el cuerpo, el personaje "B" de hecho tiene la cabeza más grande que el personaje "A", sin embargo también es un personaje alto. Por ser fuertes se les marcan más músculos que a la mayoría de los personajes, es por esto que es importante conocer los músculos del cuerpo los cuales veremos en el próximo libro.

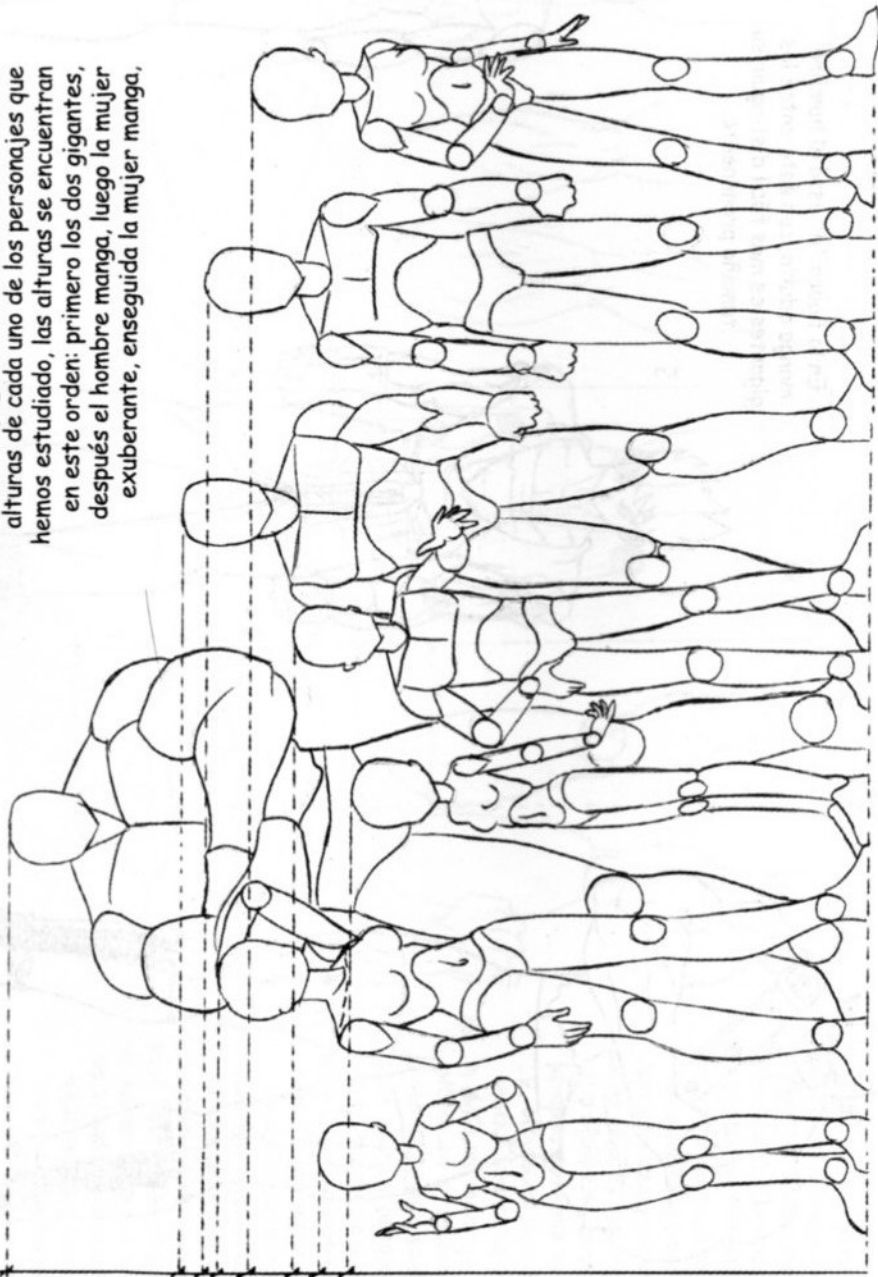


En la figura "A" está el hombre  
manga adulto, con éste entre los  
gigantes es más fácil distinguir su  
tamaño prominente.



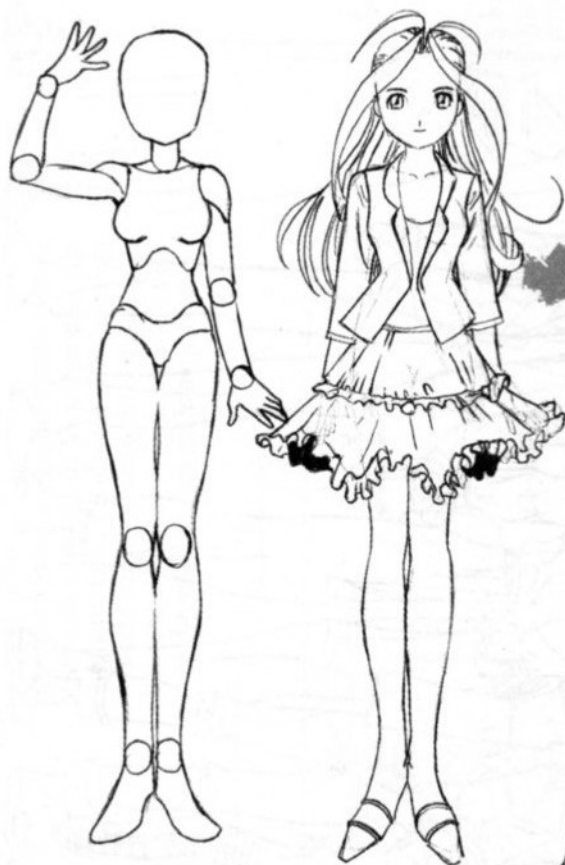
En esta página tenemos una tabla con las alturas de cada uno de los personajes que hemos estudiado, las alturas se encuentran en este orden: primero los dos gigantes, después el hombre manga, luego la mujer exuberante, enseguida la mujer manga,

le sigue el adolescente, enseguida la mujer adolescente y finalmente la niña, al tener una historia con muchos personajes es necesario tener una tabla como ésta en la que se observen las alturas que tienen unos con respecto a otros.



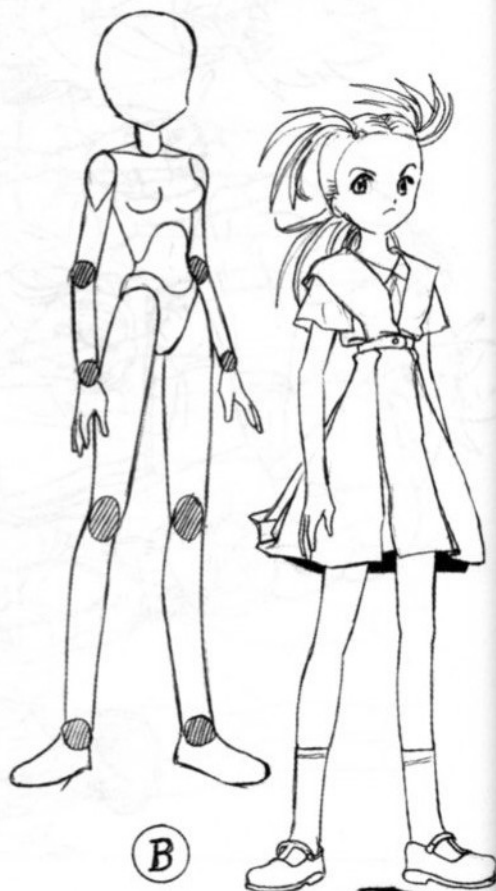
Si hemos estudiado y practicado lo suficiente las proporciones del rostro y del cuerpo así como sus formas más particulares podremos proponer una tabla de proporciones relativas como ésta con muy variados personajes.





A

## OTROS CÁNONES



B

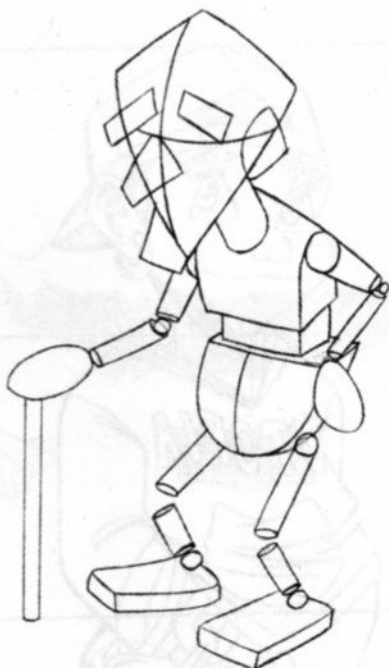
Modificando los cánones podemos obtener un sinnúmero de formas en nuestros personajes, por ejemplo el personaje "A" tiene los pies bastante largos (por lo menos más largos que cualquier personaje visto en este libro) y el personaje "B" es bastante delgado, dependiendo de la impresión que querramos darle a nuestro personaje modificaremos sus cánones.



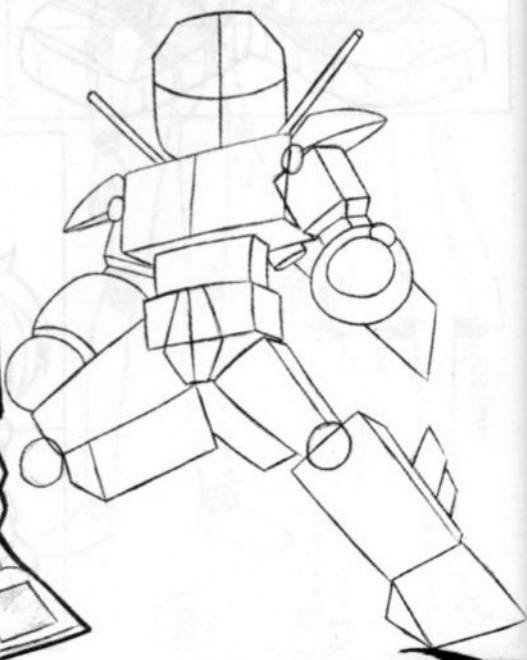


Aquí tenemos un canon de tres cabezas y uno de dos, como lo vimos antes con pocas cabezas se dan impresiones infantiles, pero en esta ocasión los acabados son más caricaturescos, busca experimentar con las proporciones para obtener personajes que no te imaginas.



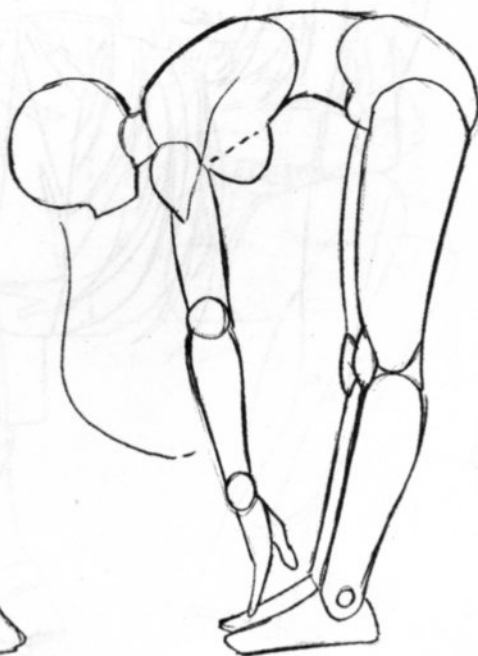
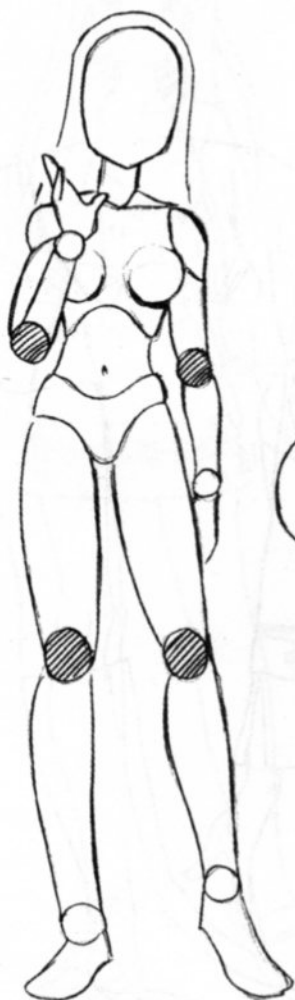
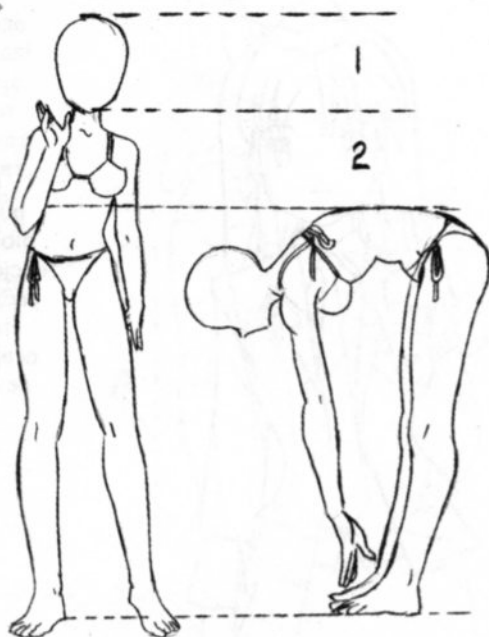


Un anciano y un robot tienen pocas cabezas, esto les da si no una apariencia infantil, si una apariencia caricaturesca. Observa cómo se han resuelto por medio de figuras geométricas.



## PROPORCIONES RELATIVAS

Las proporciones relativas se refieren a la proporción de una figura con respecto a otra, en algunos movimientos básicos del cuerpo éste adquiere una altura que se puede traducir en número de cabezas, por ejemplo al agacharnos obviamente nuestra altura decrece y como en este caso nuestro personaje perdió la altura de dos cabezas al agacharse.

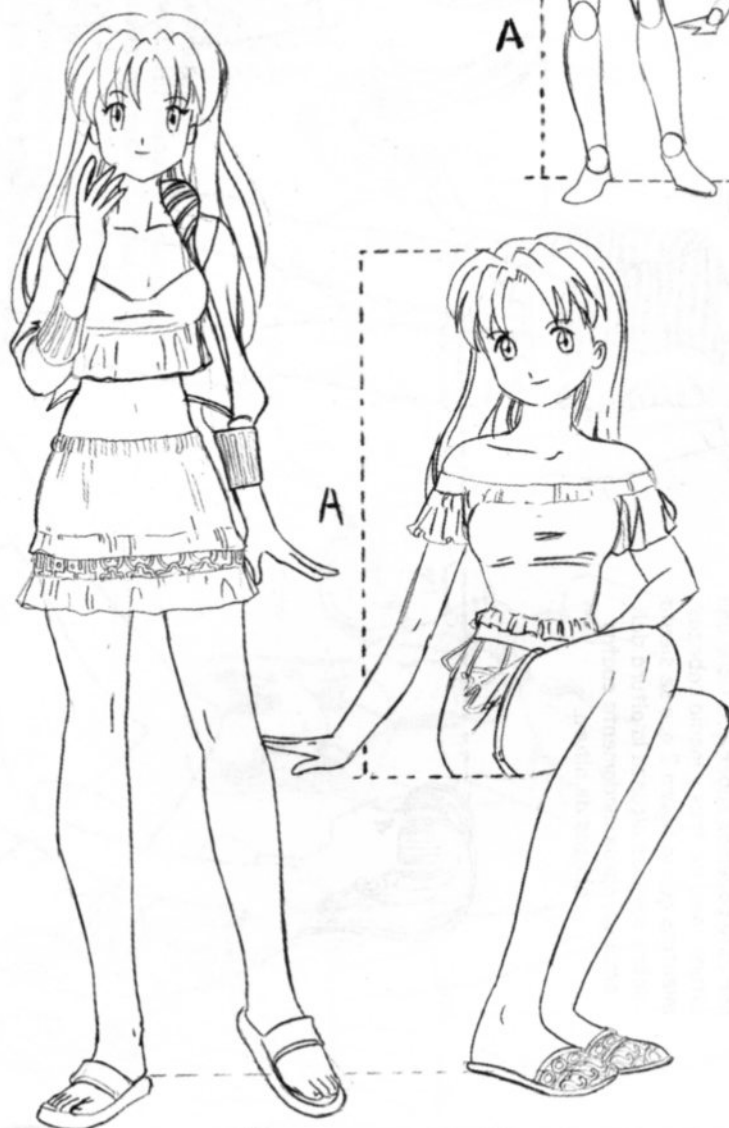
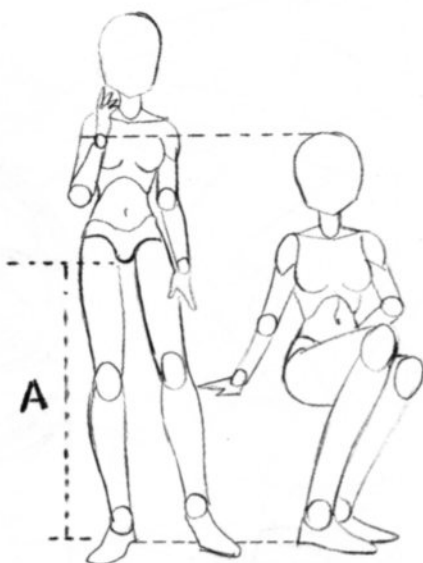




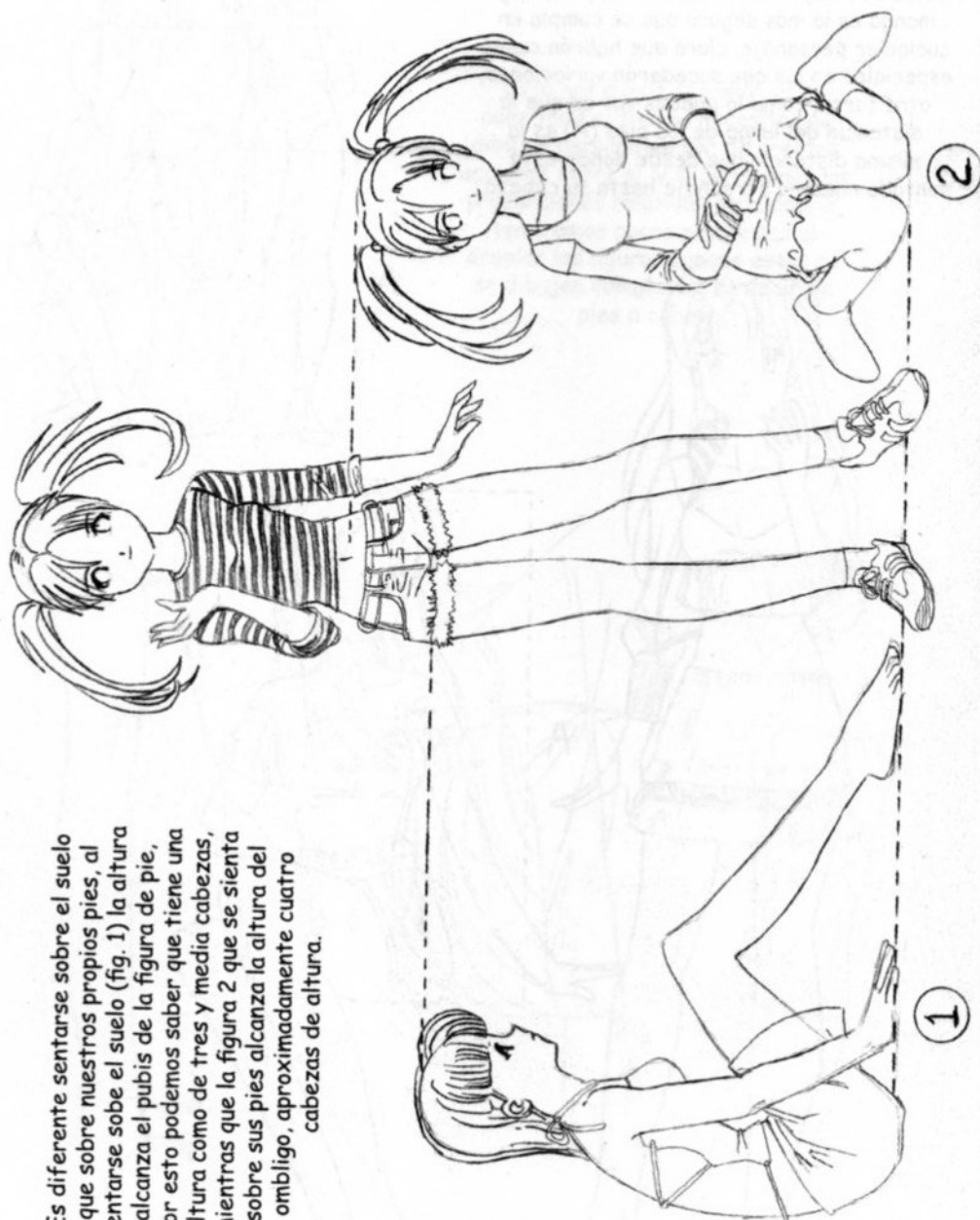
Esto nos puede ser muy útil  
pues todo el tiempo necesitamos  
dibujar personajes con diferentes  
acciones entre sí, y si conocemos las  
proporciones relativas de memoria,  
tendremos pocos problemas al  
acoplar las figuras aunque éstas no  
se dibujen completas, es decir de  
pies a cabeza.



Ahora tenemos la figura sentada, la cabeza está apenas por debajo de las clavículas, así como se cumple esta regla en un personaje manga es lo más seguro que se cumpla en cualquier personaje, claro que habrán casos especiales en los que sucederán variaciones, otra forma como lo puedes ver es que la distancia del largo de los pies (A) es la misma distancia que desde donde está sentado nuestro personaje hasta su cabeza.

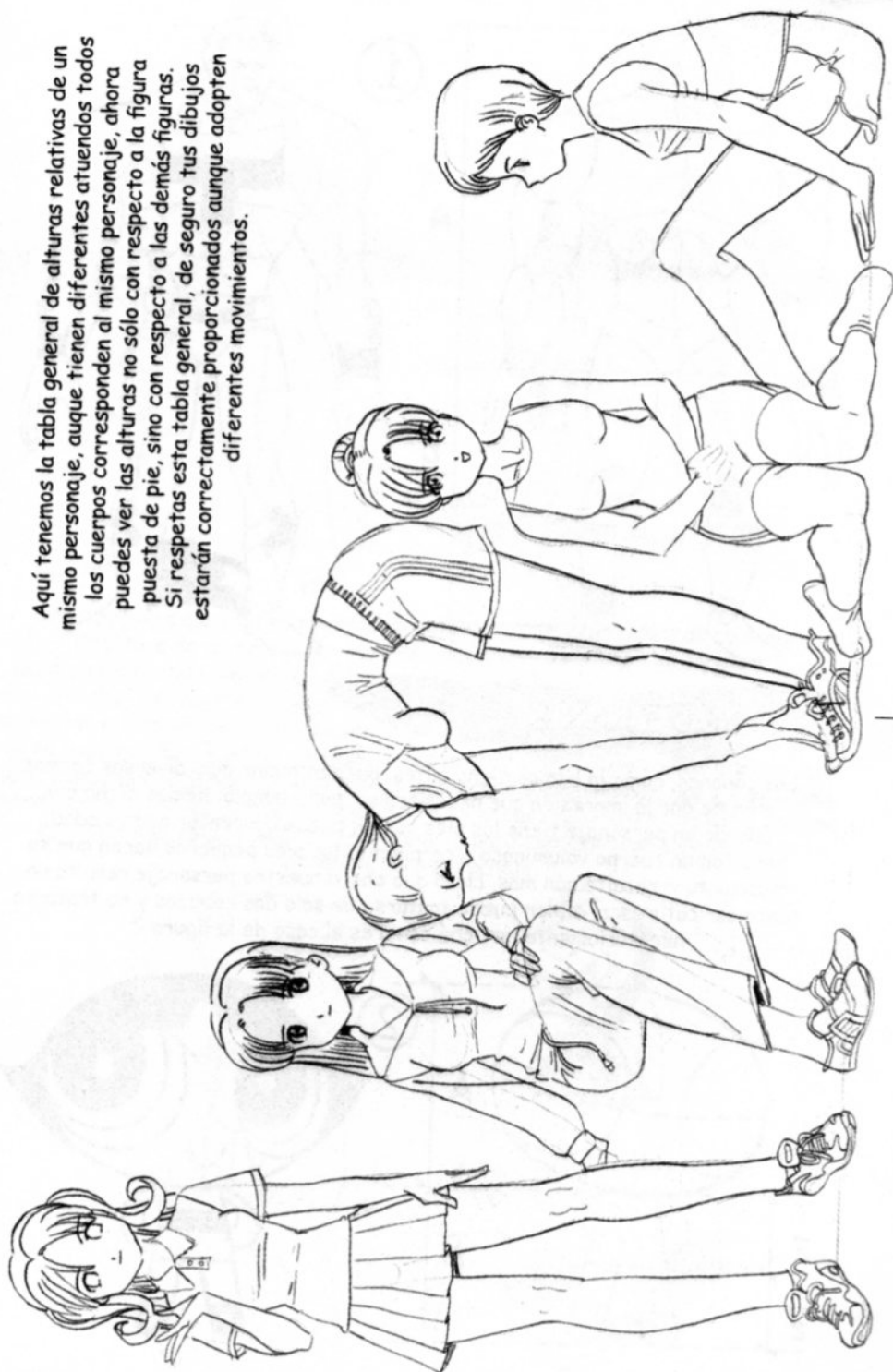


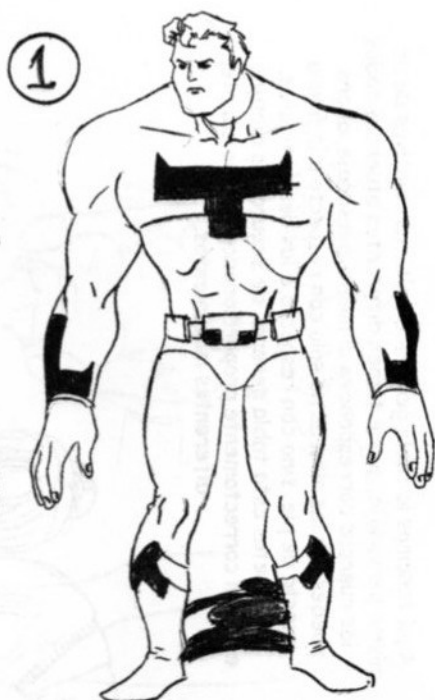
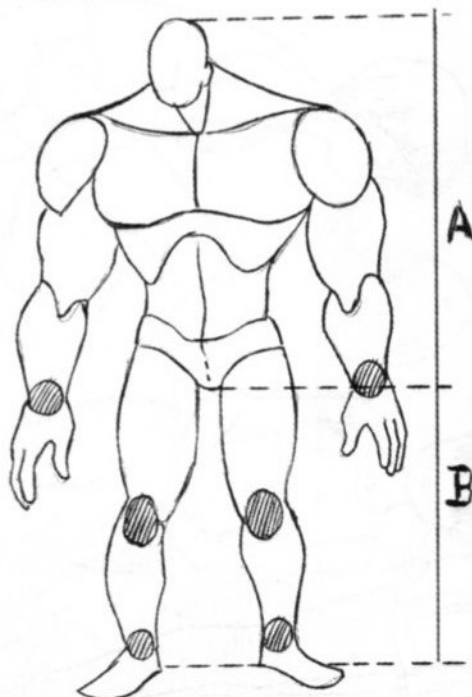
Es diferente sentarse sobre el suelo que sobre nuestros propios pies, al sentarse sobre el suelo (fig. 1) la altura alcanza el pubis de la figura de pie, por esto podemos saber que tiene una altura como de tres y media cabezas, mientras que la figura 2 que se sienta sobre sus pies alcanza la altura del ombligo, aproximadamente cuatro cabezas de altura.





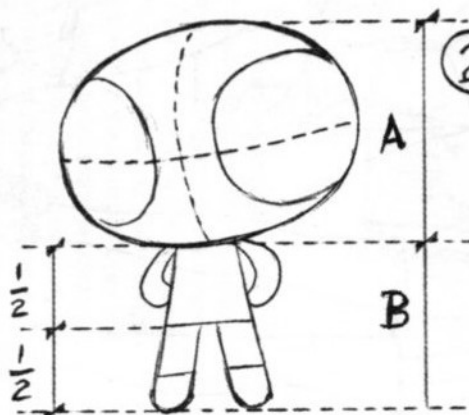
Aquí tenemos la tabla general de alturas relativas de un mismo personaje, aunque tienen diferentes atuendos todos los cuerpos corresponden al mismo personaje, ahora puedes ver las alturas no sólo con respecto a la figura puesta de pie, sino con respecto a las demás figuras. Si respetas esta tabla general, de seguro tus dibujos estarán correctamente proporcionados aunque adopten diferentes movimientos.

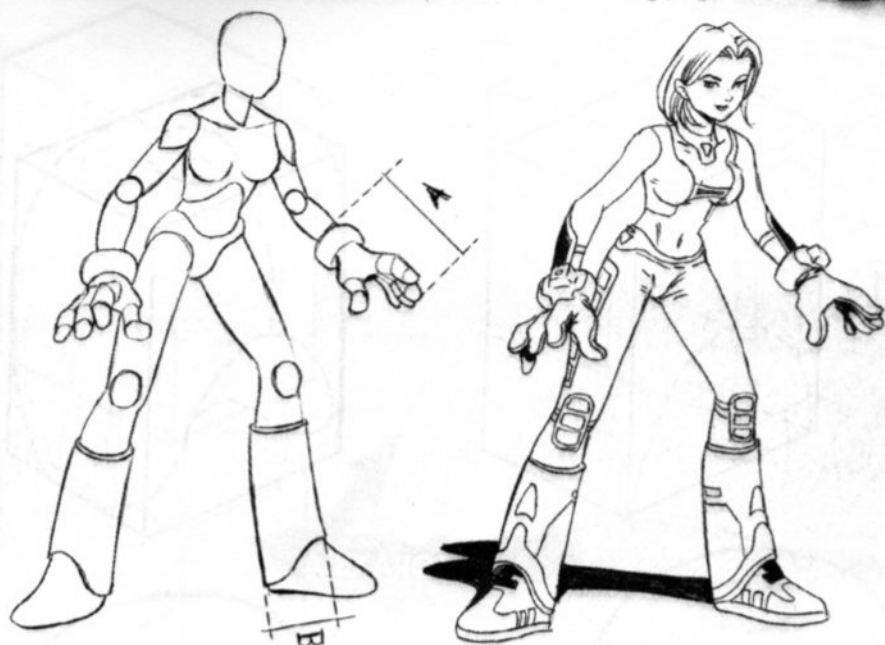




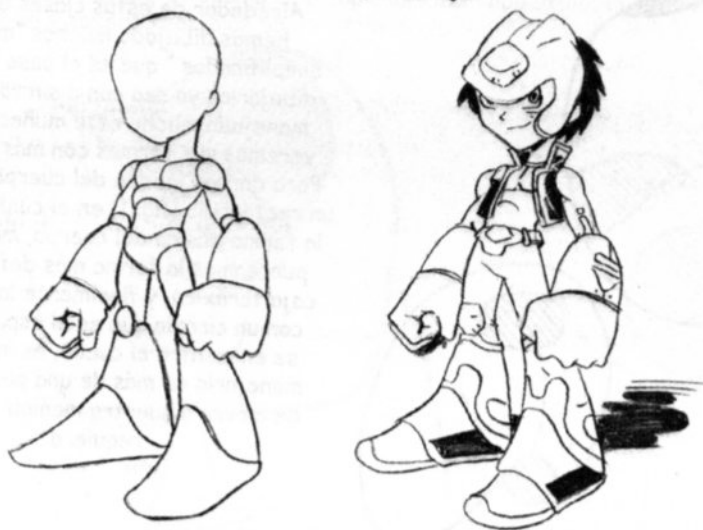
## MÁS CÁNONES

Los cánones, como lo hemos dicho antes, pueden tomar muy diversas formas a fin de dar la impresión que necesitamos, por ejemplo: hemos dicho que cuando un personaje tiene los pies cortos puede aparentar menos edad, pero con un cuerpo voluminoso o corpulento los pies pequeños hacen que su musculatura resalte aún más, claro que ahora nuestro personaje resulta un tanto caricaturesco, o bien puede tratarse de sólo dos cabezas y no tratarse necesariamente un bebé como es el caso de la figura 2.

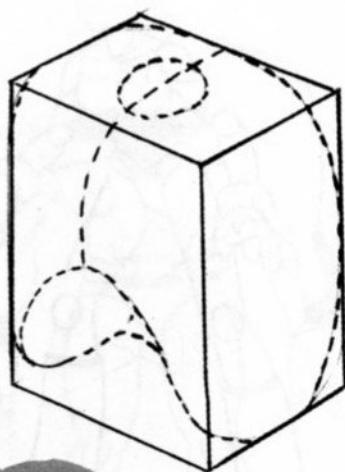
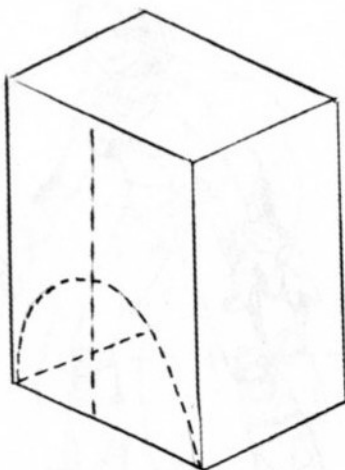




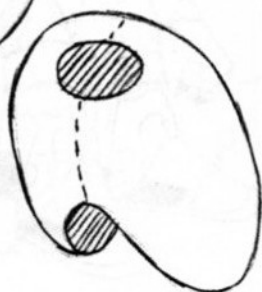
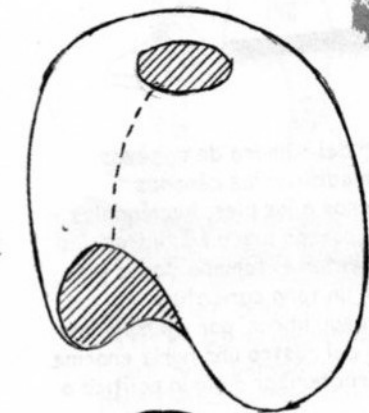
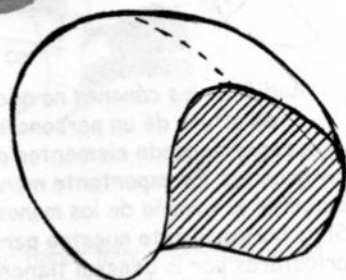
Modificar los cánones no necesariamente debe ser del número de cabezas de altura de un personaje, también se pueden modificar los cánones desproporcionando elementos del cuerpo como las manos o los pies, haciéndolos muy grandes. Es importante mencionar que para que el cuerpo luzca equilibrado, al aumentar el tamaño de las manos también hay que aumentar el tamaño de los pies. Si no hacemos esto nuestro personaje puede lucir con un tono caricaturesco; las caricaturas por lo general tienen rasgos exagerado sin equilibrar, por ejemplo una enorme cabeza con un cuerpo muy pequeño o en el caso del rostro una nariz enorme con ojos muy pequeños o unas orejas colosales para caracterizar a algún político o cualquier otro personaje.



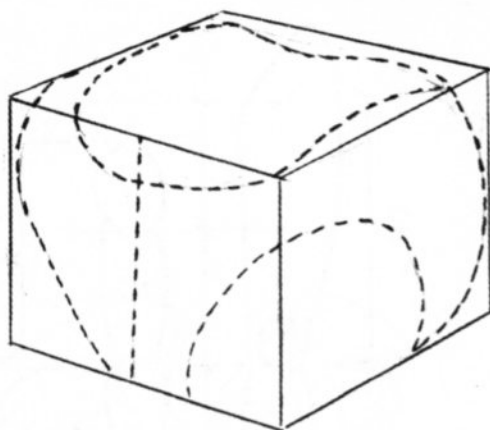
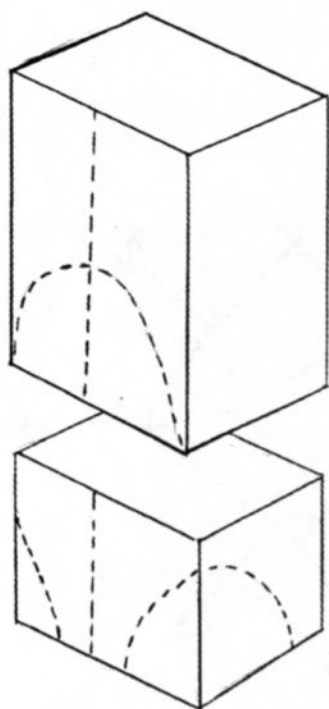
①



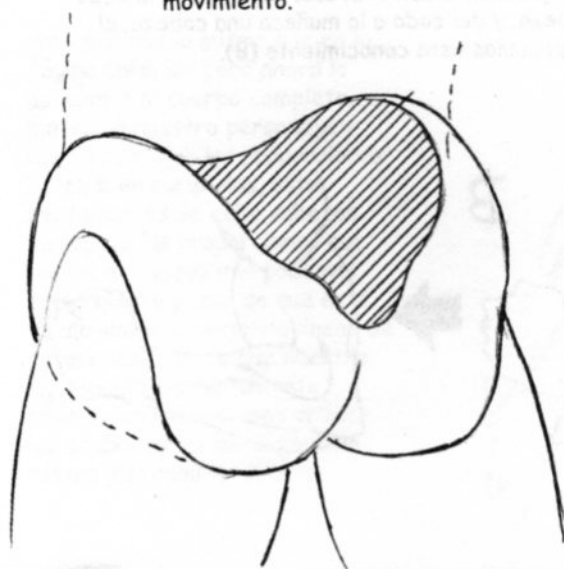
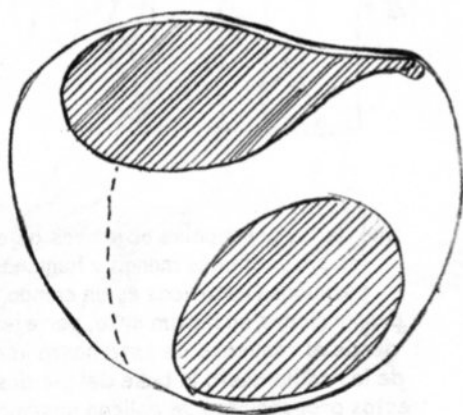
CAJA TORÁXICA

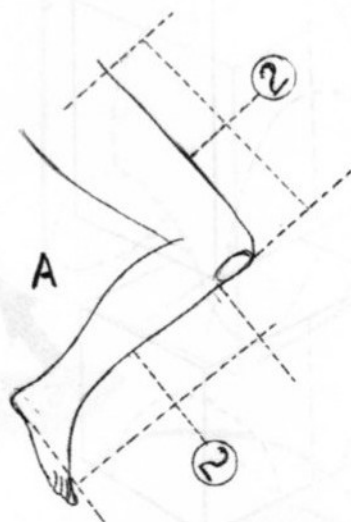
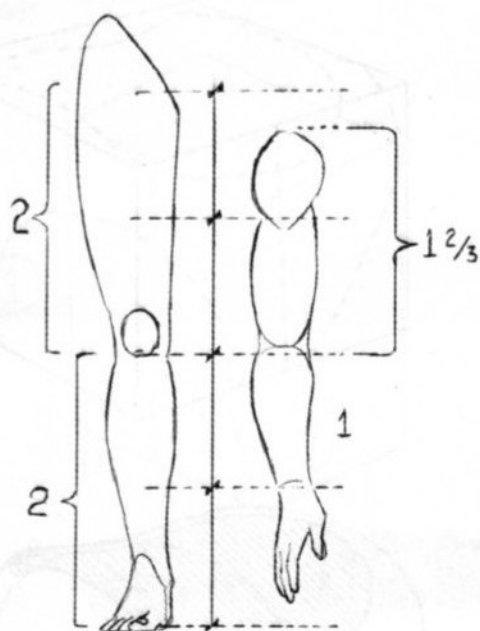


Alrededor de estas clases de dibujo hemos dibujado muchos "muñecos simplificados" que es el paso anterior a dibujarlos ya sea con o sin ropa, hemos manejado mucho este muñeco y ahora veremos sus formas con más paciencia. Para darnos la idea del cuerpo usaremos un rectángulo (fig. 1) en el cual trazaremos la forma básica del cuerpo, más adelante punteamos la forma más definida de la caja torácica, y finalmente la dibujamos con un círculo que es el espacio donde se encuentra el cuello, es importante manejarlo en más de una posición a fin de mover a nuestro maniquí cuando se requiera.

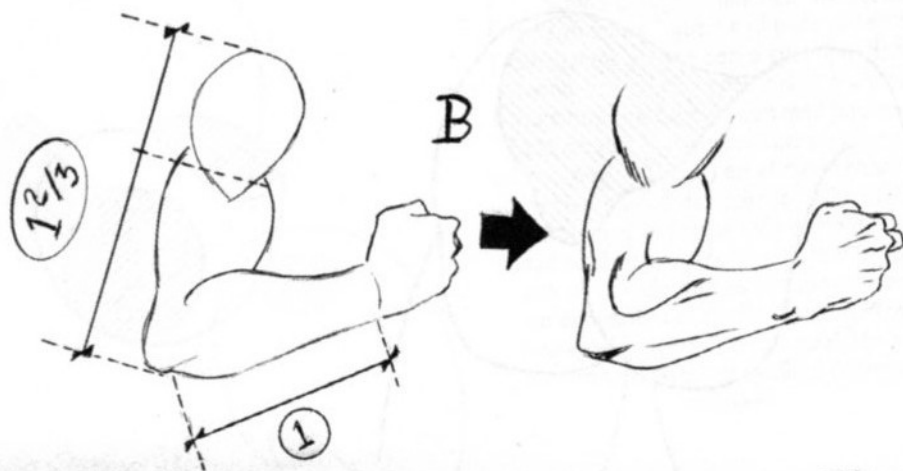


Haremos lo mismo con el área de la pelvis, poco a poco partiendo de una caja le damos forma hasta obtener esta pieza como la de un maniquí flexible; igualmente la manejamos en más de una posición a fin de utilizarla en movimiento.

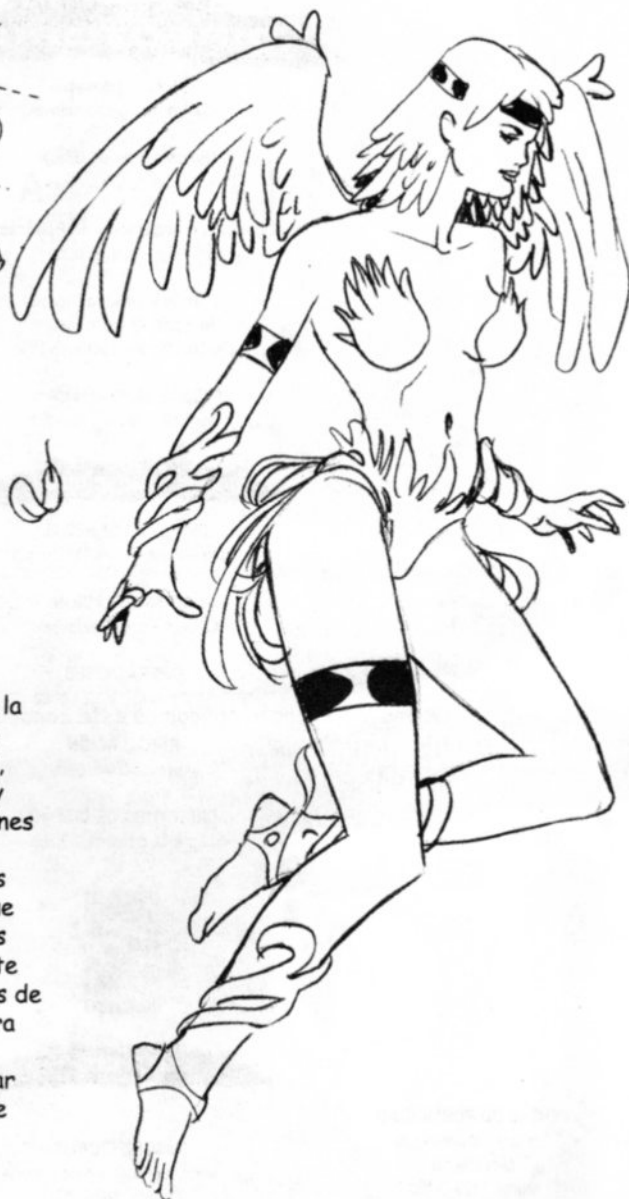
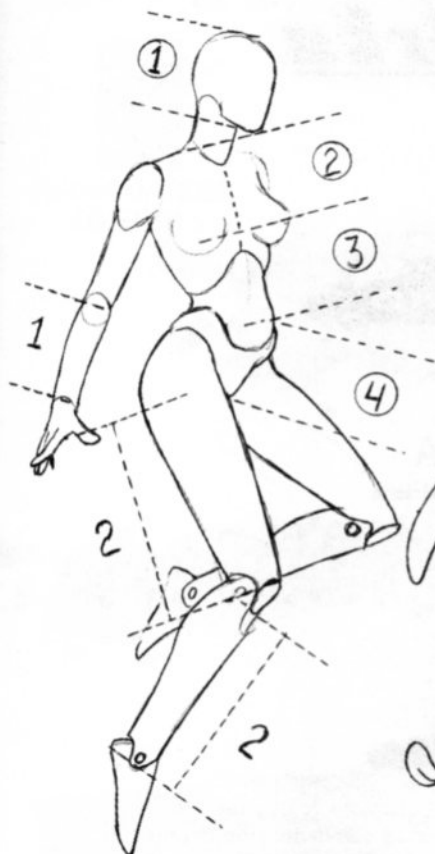




Uno de los principales objetivos de este libro es aprender y comprender las proporciones manga y humanas, pero aplicar las proporcione en posiciones estáticas es un campo limitado, es necesario utilizar las proporciones en movimiento, por ejemplo: sabemos que la sección del pie desde el comienzo de éste hasta la rodilla es de dos cabezas, y del final de la rodilla hasta la base del pie dos cabezas, así que al mover el pie (A) estas proporciones se aplican igualmente con el brazo; del hombro al codo hay una y dos tercios de cabeza, y del codo a la muñeca una cabeza, al mover el brazo aplicamos este conocimiento (B).







Aquí hicimos lo mismo que en la página anterior pero ahora lo aplicamos al cuerpo completo, movemos nuestro personaje y nos fijamos que las proporciones estén bien cumplidas, este personaje es de ocho cabezas y respeta las proporciones que hemos manejado y lo podemos comprobar a pesar de que éste en movimiento haciendo líneas de referencia, viendo que nuestra figura está correctamente proporcionada podemos aplicar los acabados, es decir ponerle rostro piel ropa, etcétera.

**TOMO 1**  
**Proporciones**

**DIRECTORIO**

**Editor Responsable**  
Juan Antonio Flores Valdovinos

**Director Área de Dibujo**  
Carlos Carbajal

**Dirección y Realización de Publicación**  
Hermanos Escorza

**Diseño y Calidad Digital**  
Rey Eric Miramón Reyes  
Ma. de Lourdes Contreras Hdz.

**Corrección de Estilo**  
Daniela Quiñones Valadez

**DIRECTORIO EDITORIAL**

**DIRECTOR GENERAL**  
Juan Antonio Flores Valdovinos

**ADMINISTRACIÓN**  
Claudia Flores Valdovinos

**OPERACIONES**  
Miguel Angel Ruiz López

**CIRCULACIÓN**  
Verónica Maldonado

**DIRECTORA DE DISEÑO**  
Laura O. Bárcena Villalba



**SERVICIOS**

**VENTAS DE PUBLICIDAD**

Adriana Villalobos y/o  
Luis García  
Marca 1323-0-100  
Ext. 103 y 110

**SUSCRIPCIONES**

[www.suscribeteonline.com](http://www.suscribeteonline.com)  
01-800-288-80-10

**¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?**

Lourdes Nuñez y/o  
Rafael Esquivel  
Marca 1323-0-100  
Ext. 111 y 112  
[www.vanguardiaeditores.com](http://www.vanguardiaeditores.com)



# **DibujArte** **Book**

MARZO 2007

